TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VI OS PARA CONSOLAS SEGA
Año II Número 11 - 350 PTAS
¡Revolución Tecnológica!
CHIP S.V.P., EL MÁS RÁPIDO
QUÉDATE PEGADO A "ETERNAL CHAMPIONS"
Completa nuestra colección y consigue fabulosos premios
NUEVA SECCIÓN
Modo Versus
¿EA SOCCER O SENSIBLE SOCCER?
HOBBY PRESS
8 414090 203500 00011
Sensacionales Guías para:
TORTUGAS NINJA
FANTASTIC DIZZY
Castlevania, Todo un
¡¡ALUC
¡QUE VIENE!
SONIC 3

ETER
CHAM
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHA
MEGA
LA LEY DEL

24 MEGAS
DOW
XAVIER
BLADE
MINKN.
SLASH
SE HAN JURADO ODIO ETERNO
Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO
EN 24 MEGAS DEVASTADORES
武士道
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos,hiper-descargas eléctricas...
Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
DRIVE
MAS FUERTE

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Pilar Glez. Manjavacas
F. Javier Bautista Martín
Javier Abad Martínez
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

SUMARIO

Año 2 - Nº 11 Febrero 1994

Os traemos, como siempre, los mejores de las consolas Sega, los que más nos gustaron de Mega CD, Mega Drive, Master System y Game Gear.

GUÍAS DE TRUCOS

Después de ver estas páginas, no os quedará ninguna duda de lo que son capaces de hacer las Tortugas. ¡De alucinar! ¿Y qué os vamos a decir de Dizzy? Qizá os confunda su físico, pero no dudéis de su valentía.

No dejaremos de dar enhorabuenas, ni de agradeceros vuestros dibujos y mensajes de ánimo.

LO MEJOR DE TODOSEGA

El 94 va a ser un año trepidante para esta revista. A los monstruos Sonic 3 y Virtua Racing que hemos encontrado por vez primera y en exclusiva sobre este medio, se unirán genialidades de la talla chip S.V.P. (Sega Virtua Processor), máquinas del futuro, cartuchos que sobrepasan los 16 megas y toda la ambición del mundo por hacerlo mejor. También será un año especial para Sega, como compañía. En sus manos habrá futuro -entre demasiados planes secretos- y en su cabeza ganas de desarrollar cosas tan nuevas y sorprendentes que ni siquiera desde aquí podemos aún imaginar. Lo importante es que no se detenga la máquina, que se juegue limpio, que se intenten hacer las cosas bien y rápido y que no se "nos desmande" nadie.

Para empezar el año con buen pie, en Todosega hemos decidido mejorar. Aplicarnos el cuento y espabilarnos. Seguir con nuestros concursos, pero superándonos (las pegatinas de este mes son excepcionales); iniciar una sección en la que poner a prueba dos, tres, cuatro, muchos juegos, con objeto de "proclamar" un ganador; salir a la calle y marcarnos unas entrevistas de cuidado con los personajes de moda en el mundillo o de fuera del mundillo; sacar más partido a los juegos y reflejar mejor nuestras opiniones... El número que estáis a punto de leer es quizá uno de los mejores que esta santa redacción ha hecho y, sin duda, el mejor del 94 -también el primero-. Leedlo con avidez, por favor.

«Skeleton Krew», «Battle Corps» y «Soul Star» preparan su salida

CORE NOS REVELA EL FUTURO

El nuevo año se presenta movidito, sobre todo desde que nos hemos enterado de lo que la compañía inglesa Core nos tiene preparado. Mundos desconocidos, robots metálicos, armas especiales, pero, sobre todo, mucha acción es parte de lo que se nos echa encima en los próximos doce meses.

Para el mes de **febrero o marzo** (nada, aquí al lado) está prevista la salida de **«Skeleton Krew»** para **Mega Drive.** Un juego ambientado en el futuro, cuya historia transcurre en nuestro sistema solar, y en el que deberás perseguir al malo de la película (Moribund) de planeta en planeta. A lo largo del juego se irán uniendo los cuatro componentes que conforman el Skeleton Krew, los cuales te ayudarán a acabar con los violentos seguidores de Moribund. Seis niveles, ocho jefes de final de fase, rápidos y suaves movimientos y una variada gama de escenarios son algunas de las características que nos ofrecerá este excitante cartucho de fuego y armas.

También hacia los primeros meses del año, estará entre todos nosotros **«Battle Corps»** para **Mega CD.** Un juego cuya aventura se desarrolla a ocho años luz de la Tierra (ahí es nada) en tres planetas distintos: Vega, Cygni y Drako. El protagonista es un mercenario, un experto piloto que dirige un peculiar vehículo llamado Armadillo. Como miembro del Escuadrón de Elite de los Battlecorps y jefe de un equipo de tres hombres, varios objetivos militares sobre terrenos escabrosos e inimaginables le esperan ante sus ojos. Un larguísimo nivel por cada planeta, dividido cada uno en tres submisiones, hacen un total de nueve fases para las que se requieren tácticas concretas y una buena dosis de habilidad con el botón de fuego si se pretende superarlas. Core ha realizado imágenes holográficas muy impactantes que aprovechan al máximo las cualidades del hardware del mega CD.

Por último, para **marzo del 94,** podremos disponer de **«Soul Star»,** un arcade que echa por tierra todo lo conocido hasta ahora en este tipo de juegos. Podremos ver sprites que usan 64 colores (por primera vez empleados en un juego de Mega CD), la utilización del hardware para rotar y escalar los sprites, terreno con textura de 360 grados, dos jugadores simultáneos, más de 40 misiones, tres tipos de vehículos de guerra, armas especiales, tres niveles de dificultad, nueve vidas y unos efectos sonoros y una música impresionantes. Ahí queda eso. Esperemos que la espera no se haga demasiado angustiosa.

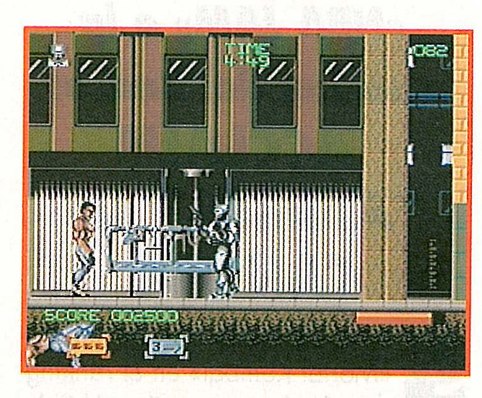
GANADORES CONCURSO DIZZY

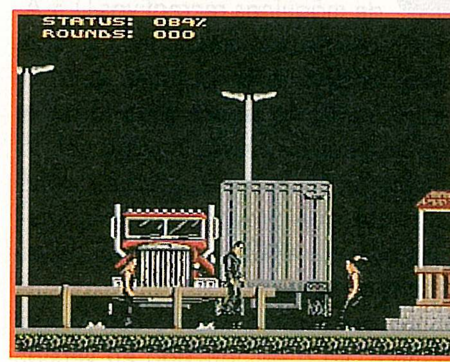
Esta es la lista de ganadores del concurso de Dizzy que propusimos en el número 9 de la revista. Sonreid amigos, que os habéis llevado un súper cartucho de «Fantastic Dizzy» por todo el rostro. Por cierto, ¿os encontráis?

Fco. Fernando Pretel Glez.	**Lenteji**
Fernando Figueras Doria	**Barcelona**
Jesús Fernández Chumilla	**San Fernando**
Antonio Jiménez Pérez	**Sevilla**
Angel A. Sánchez Fdez.	**Lugo**
Miguel Angel German	**Sevilla**
Diego Martín Tassis	**Gijón**
Julian Nieto Andrés	**Salamanca**
Alberto Sánchez Martel	**Malaga**
S. Saaborido Ibañez	**Espera**
Richard Koebel Bravo	**Barcelona**
Juan Mateo Martínez	**Granollers**
Oscar Riesco Domínguez	**Nogarejas**
Fco. Javier Delgado	**Huelva**
Nicolas Ariza Medialdea	**Granada**
Manuel José Jiménez Gª.	**Sabadell**
David Millan Ogueta	**Roda de Ter**
Juan Carlos Herrera	**La Roca del Vallés**

ACCLAIM DA LUZ VERDE

Abrid bien los ojos, porque desde ya, y gracias a Buena Vista, podréis disfrutar de multitud de títulos de Acclaim, conversiones en su mayoría, que llegan a estas tierras y que entre los meses de **enero y febrero** saldrán a la calle. Hablamos de maravillas de la talla de **«T-2 The Judgement Day» (para las tres máquinas)**, con plataformas y toda la magia de un Schwarzenegger a 16 bits; otro de T-2, esta vez el arcade (Master y Game Gear) con pistola de rigor y muchos tiros de por medio; **«Addams Family»** (en Master y Game Gear), cuya review para la Mega tenéis en nuestra sección de novedades; **«Robocop 3»** (en los tres formatos) con un Robo implacable y muy grande; **«Bart Vs the World»,** para Master System y **«Crash Dummies»,** la seguridad ante todo, para Mega Drive. Todos estos títulos están disponibles desde ya. El resto de las novedades de Acclaim llegará durante marzo e incluirá títulos como «Bartman», «Spiderman», «X Men» o «NBA JAM», noticia que también hemos dado en estas páginas.





NUEVO PAD DE CONTROL DIGITAL

La compañía **Quality Joystick** ha lanzado al mercado el "no va más" en cuanto a pads se refiere. Se trata del **Sg ProPad2,** un nuevo pad de control de proceso digital, con el que podréis sacar mayor jugo a vuestros cartuchos para Mega Drive. Como podéis ver en la fotografía, el nuevo joystick utiliza el modo de combate para seis botones, diseñado especialmente para jugar con la nueva generación de juegos que precisan de un amyor número de controles. Así, se puede aplicar, por ejemplo, a aquellos **juegos de lucha,** en los que se ejecutan llaves muy complicadas al estilo «Street Fighter».

Además de las funciones habituales de un mando normal, el SG ProPad2 ha sido equipado con una activación digital de disparo automático, una función de cámara lenta y dos botones complementarios programables para ejecutar disparos sincronizados. A partir de ahora y por sólo **4.990 pesetas,** podréis hacer frente a los retos de cualquier videojuego.

SG Propad es distribuido por Dro Soft y desde ya podéis preguntar por él en cualquier tienda.

Llega «Dual Turbo», de Acclaim

¡CABLES PARA QUE OS QUIERO!

Durante la primera semana del mes de marzo, los forofos del control-espectáculo y las virguerías técnicas en mandos tendrán a su alcance un nuevo y demoledor "instrumento". Vía **Acclaim** -que son los creadores- y a través de su distribuidora en nuestro país, Buena Vista Home Video, uno de los periféricos más revolucionarios de la década saldrá a la venta. Se trata de **«Dual Turbo»,** un exigente control pad que "pasa" de cables y permite además dos opciones de las más socorridas: una turbo a híper velocidad (para escapar de los marcianos), y otra más lenta, de slow motion (para que no se escape ninguno). Por si acaso os habéis asustado por eso del infrarrojo, no temáis nada, muchachos. Esta maravilla de la técnica es absolutamente fiable, extensible y además posee un diseño estremecedor. Te puedes alejar más de 20 metros de la consola, girarte, saltar, mirar a otro sitio y hasta comer: «Dual Turbo» nunca falla.

Esta genialidad de Acclaim se pondrá a la venta al precio de **9.990** pts en su versión Mega Drive. Pero recordar que será durante el mes de marzo, y no antes.

APARECE LA DIMENSIÓN PERDIDA

Vamos, ya es hora de que os pongáis las gafas de las tres dimensiones y os preparéis para ver **«Jim Power: The Lost Dimension»** de Mega Drive. Protegeos bien porque seréis apaleados por las fuerzas de la oscuridad cuando pretendáis derrotar al alien Vaprek. Este monstruo malintencionado está dispuesto a destruir nuestro mundo, y vosotros tenéis que evitarlo.
Las perspectivas que presenta el juego mantienen una acción de vértigo. Horribles monstruos que derrotar y multitud de ítems que encontrar son algunos de los difíciles objetivos que debéis superar si queréis sobrevivir en este mundo de las tres dimensiones.

SONIC, CADA VEZ EN MÁS HOGARES

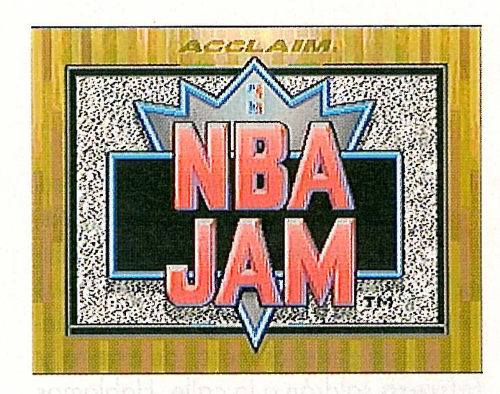
El rapidísimo, el veloz, el inconfundible **«Sonic 2»** de Sega se ha alzado como el cartucho de 8 bits más vendido durante el año 93. Esta grata noticia se desprende de los datos recogidos por la prestigiosa casa Gallup, quien ha llegado también a la conclusión de que el juego más vendido para las consolas de 16 bits fue «Mortal Kombat» de Acclaim, el más vendido para las portátiles fue «Lemmings» de Sega/Ocean y, para ordenador, fue «Sensible Soccer».

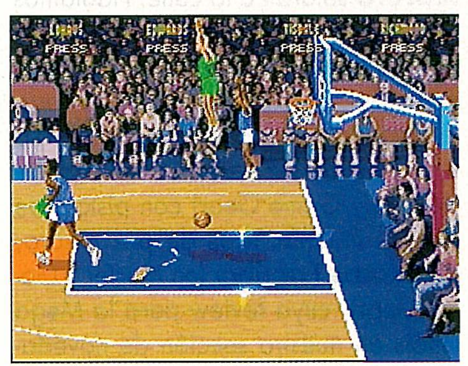
«NBA JAM» o la emoción del Basket

ACCLAIM "ASALTA" LA CANCHA

Se ha colocado por encima de «Mortal Kombat» en el ranking de máquinas recreativas U.S.A. Todas las revistas americanas y japonesas hablan de él. La gente lo conoce, lo juega, lo adora y no tarda ni diez minutos en pulirse la paga del domingo con él. Sobre él. ¿Habéis adivinado de qué programa hablamos? Pues allá va: **«NBA JAM».** Sí, la estupenda recreativa de Midway que ahora, tal y como ocurrió con Mortal Kombat, va a ser lanzada en versión Mega Drive. **Acclaim,** que para estas cosas tiene mucha vista, será la compañía encargada de lanzar este cartucho de **16 megas,** mientras que de las lides programeras se ha encargado el grupo Iguana, auto,r entre otros, de «Aero The Acrobat».

«NBA JAM» es un superadictivo cartucho de basket dos contra dos, en el que las estrellas mejor pagadas del mundo brillan con luz propia. Jalonado por los **27 equipos de la NBA,** que aportan dos jugadores digitalizados por barba, y aupado por una licencia oficial que no veais lo que pesa, «NBA JAM» saltará a la pista





-según todos los cálculos- a principios del mes de **marzo,** y traerá espectaculares movimientos, opciones para dar y tomar, efectos tipo quebrantacestas, nulidad absoluta de todo tipo de reglas -excepto las que el árbitro quiera- y posibilidad de jugar hasta cuatro amigos a un tiempo gracias al fabuloso adaptador de Sega.

No os contamos más. Pronto, muy pronto oiréis hablar de esta obra maestra de una compañía que, por fin, ve distribuidos sus productos en España de forma oficial, a través de Buena Vista Home Video. Todo un acierto. Y eso, que ojito con el basket.

Vienen dispuestos a todo

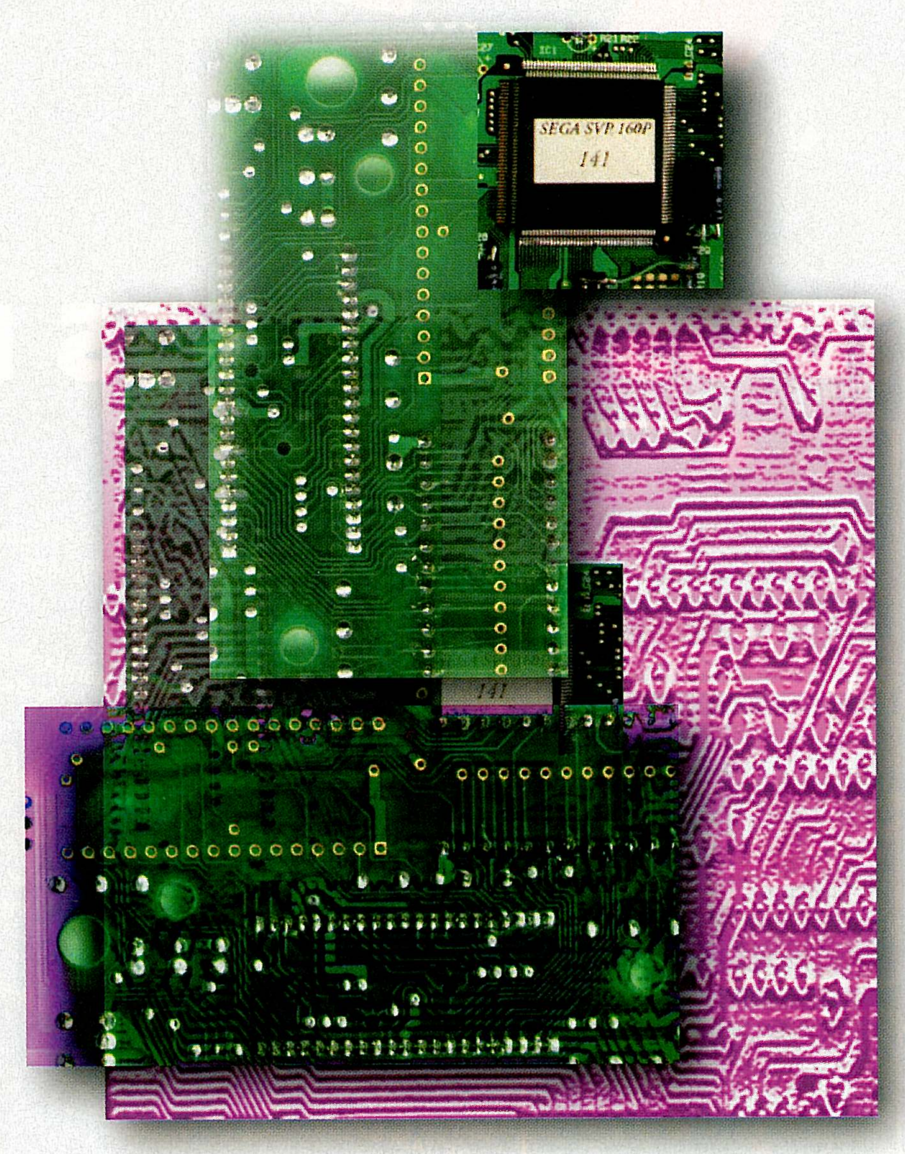
«SOLDIERS OF FORTUNE» PRONTO EN MEGA DRIVE

Spectrum Holobyte ha puesto a nuestra disposición una dura y agitada aventura arcade para **Mega Drive** titulada **«Soldiers of Fortune».** 16 niveles, hasta ocho enemigos por nivel y la posibilidad de jugar solo o acompañado son algunos de los datos que os podemos adelantar de este cartucho. A diferencia de otros juegos, en «Soldiers of Fortune» siempre tendréis algún compañero de viaje luchando en vuestro lado. Si jugáis solo, será el ordenador quien controle al otro luchador. A lo largo de la excursión, tendréis que encontrar todas las armas que os sean posibles para añadirlas a vuestro arsenal. Digitalizaciones, música tecno-pop, diversos efectos sonoros, además de grandes monstruos son algunas de las sorpresas que os depara este juego.

Chip S.V.P., bienvenido siglo XXI

Más veloz que el rayo, más espectacular que mil dinosaurios

Hasta ahora existía una sola forma de mejorar el rendimiento de una máquina: cargándola de bits. Pero eso suponía crear un modelo nuevo y jugar con él y con su precio. Ahora, Sega ha descubierto que un juego es mejorable en sí mismo y que con una buena base no hay nada imposible. Revolución es la palabra y chip S.V.P., el protagonista. Pero antes de buscar "culpables", sepamos de qué va todo esto.



Virtua Racing. Así, en dos palabras y con un punto detrás, recuerda a recreativa, muchos duros gastados, pantalla simultánea con otro colega, polígonos girando y pasando a la velocidad de la luz y tecnología, mucha tecnología. Si a esas dos palabrejas le añadimos un nombre más que familiar, por ejemplo, Mega Drive, la cosa cambia y mucho. El fenómeno recreativa pasa a un segundo plano, los ojos se salen de las órbitas y de las bocas comienzan a babear ansias por llegar al meollo de la cuestión. Como si te hubiera tocado la lotería del Niño. ¿Que a qué viene todo esa chifladura de coco? Muy fá-

cil. Cuando programas de este estilo, rápidos, veloces e intrépidos, dan el salto a 16 bits, hogares, confortables casas y formatos-cartucho, uno no puede dejar de preguntarse qué tal habrá ido la cosa, murmurando entre dientes que es imposible trasladar una placa de recreativa a unos simples chips cartucho. Y muy posiblemente todos esos murmullos serían ciertos, de no mediar la tecnología que la multinacional SEGA está a punto de colocar en la placa de Virtua Racing. La historia se reduce a un chip, a una bestia negra de racional tamaño que adopta el nombre de S.V.P. (Sega Virtua Processor) y que va acopladito al cartucho otorgándole posibilidades infinitas. (Descanso para beber agua y seguimos).

Más rápido de lo que jamás podrías imaginar

Los expertos en el tema pueden apuntar esta frase: el chip S.V.P. es un D.S.P. con una velocidad de cálculo prodigiosa. Los que aún no dominen la terminología hasta tal extremo, que apunten esta otra. Saldrán antes de dudas: El chip S.V.P. es una pequeña placa de silicio que realiza funciones de apoyo al procesador central. Una especie de segundo cerebro que libra al cerebro principal de las operaciones más costosas: las poligonales sin ir más lejos. Lo del D.S.P. (que significa Digital Signal Procesor) se explica con el término "coprocesador matemático" y es un chip que últimamente llevan en su interior muchos cartuchos. Seguimos con los neófitos (entre los que nos incluimos).

Ya os habréis enterado de la tarea básica de este chip cartuchero: ayudar en lo más complicado. Lo que pasa es que hay diferentes formas de ayudar al cerebro maestro. Nos explicamos. Hay juegos en este mundo que no necesitan de grandes dosis de memoria, que no ocupan nada, que se mueven casi solos y que, a simple vista, aparecen veloces y suaves. Hay otros, sin embargo, los de la nueva generación, que se apoyan en rutinas complicadas, que van de realistas por la vida, que quieren dar más sin que se note el cambio y que giran alrededor de paisajes, tanques, escenas espectaculares y esas cosas. Es el

Detalle del chip S.V.P. Así es la tecnología: pequeña pero muy eficaz. Y rápida.

caso de Virtua Racing, un cartucho de velocidad, carreras de coches y polígonos en el que luego entraremos. Pues bien, a estos juegos precisamente es a los que hay que ayudar de manera más intensa. ¿Cómo? Evitando que el cerebro o procesador central se encargue de todo el trabajo. ¿Y más cómo? Cargando todas las tintas en un chip capaz de realizar cualquier tipo de operación en el menor tiempo posible y con todas las garantías del mundo. Ese chip se llama S.V.P. y tiene una capacidad que le permite manejar de 300 a 500 polígonos simultáneamente, en pantalla, sobre 16 colores y con un número de interrupciones (chequeo de instrucciones) bajísimo, lo que es toda una ventaja. Pero para ventajas, echad un ojo a la velocidad a la que puede funcionar todo el cotarro: 23 Mhz (bastante más que algunos Pc's que circulan por ahí y más barato, claro). Y por si aún no os vale, quedaos con otro número. El chip S.V.P. es capaz de ejecutar 23 millones de instrucciones por segundo, más del doble de otros chips que en teoría tienen el mismo objetivo.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

APARATO DE COMANDO:
DSP 1 COMANDO, 1 RELOJ
VELOCIDAD DE RELOJ:
23 MHZ, 23 MIPS
PROGRAMACIÓN DE ROM
I-RAM (Instrucciones Ram, interno 2 Kbytes)
VELOCIDAD DE MULTIPLICACIÓN:
15 X 15 BITS
Nº POLÍGONOS:
300-500 (16 COLORES) CON 4 INTERRUPCIONES
RAM:
SE PUEDE INSTALAR UNA PLACA RAM
Nº COLORES EN PANTALLA:
HASTA 16 POR LIMITACION DE LA MAQUINA
SONIDO:
2 CANALES PWM
DESARROLLO SOBRE UN PC/AT

Para que todos nos enteremos

Tantos números... bueno, lo mejor es imaginar a qué se reduce el mareo de cifras. Vuestra Mega Drive alcanza una velocidad de más o menos 8 Mhz con los que consigue mover infinidad de cartuchos a gran velocidad. Ejemplos de la casa: «Sonic», «Gunstar Heroes», «Rocket Knight Adventures» y «Aladdin». Entre ellos, como verás, no hay ningún juego que utilice gráficos poligonales, como LHX Attack Chopper. ¿Por qué? Sencillo. Porque la Mega Drive no era hasta ahora capaz de mover esos bloques en condiciones normales. No tenía ningún procesador de apoyo que librara al cerebro central de tanta operación. Pero eso ha cambiado. Virtua Racing es el juego poligonal por excelencia, sólo que su diseño es tan perfecto que apenas se perciben como tal. Y Virtua Racing se mueve a una velocidad endiablada (multiplicad casi por seis el movimiento de Sonic) con lo que el sueño de todo jugador de coches se ha visto por fin cumplido: ponerse a los mandos de una Mega Drive con la seguridad de que el sombrero de turno va a salir volando. O que se va a despeinar al menos. Esa es precisamente la magia del S.V.P., que permite alcanzar una alta velocidad y que, al formar parte de un cartucho y no de la máquina, sugiere que nuevos cartuchos incluyan tal fórmula y entonces las consolas dejen de ser consideradas consolas para entrar a formar parte del capítulo de máquinas súper poderosas con tecnología de recreativa que al alcance de todos.

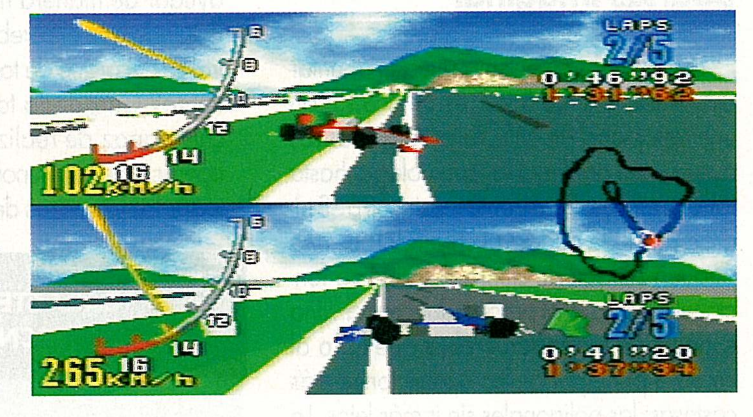
Virtua Racing, el sueño hecho realidad

En Mayo, ríanse ustedes de la recreativa

Guardad los dineros que pensábais gastar en la recreativa de Virtua Racing y acumulad algo de paciencia hasta abril, o a más tardar mayo, para echar un ojo a la conversión en cartucho vía SVP de esta genialidad de las carreras. Luego poned la Mega Drive en el salón, enchufadla a la Sony pantalla de cine y haceos con un mando fiable, de muchos botones y lucecitas. ¡Conectad! Un increíble bólido poligonal aparecerá ante vuestros ojos y una fulminante corriente de aire os pegará al sillón en cuanto aceleréis. Por cierto, que si veis lanzar fuego por el tubo de escape no os asustéis, el juego contiene todos los efectos y detalles que hicieron de la máquina grande una pasada rompedora.

El arcade no se quedará ahí. Os costará un pelín de trabajo haceros con los mandos (es endiabladamente rápido), pero, bueno, para eso tenéis a vuestro alcance tres niveles de dificultad (con sus tres correspondientes circuitos) y hasta cuatro tipos perfectamente conseguidos de perspectiva que podréis alterar y sujetar en cualquier momento de la partida (a vista de pájaro, oblicua-aérea, desde detrás y en el mismo asiento del piloto). Lo que quedará tras la carrera es una sensación de haber estado en Le Mans, otra de vivir en el pellejo del propio Ayrton Senna y otra, aunque menos notable, de no tener dinero para reparar los gastos del coche, más que nada por la de golpes que os daréis en la pista.

Virtua Racing saldrá a la calle en primavera, salvo retrasos de última hora. Aún no se nos ha informado del precio al que se lanzará, pero vamos a poner la mano en el fuego porque va a ser más caro que el resto de cartuchos de la Mega. Un chip así hay que pagarlo, aunque esperamos que no abusivamente.



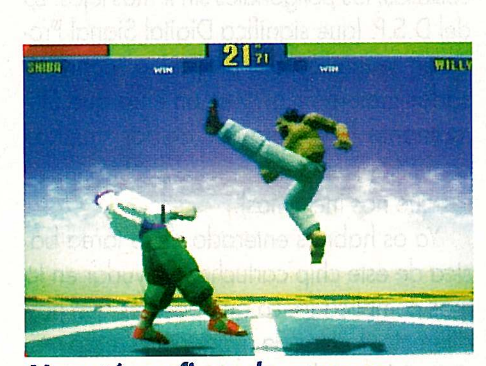
No os preocupéis, que habrá más juegos

El SVP será el rey tecnológico de 1994

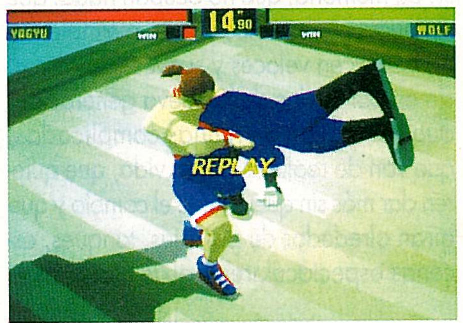
Sega sacará jugo a su proeza tecnológica. El brillante SVP irá incluido en multitud de placas Mega Drive y dará vida a todos los proyectos poligonales que la compañía de Sonic tenga en mente.

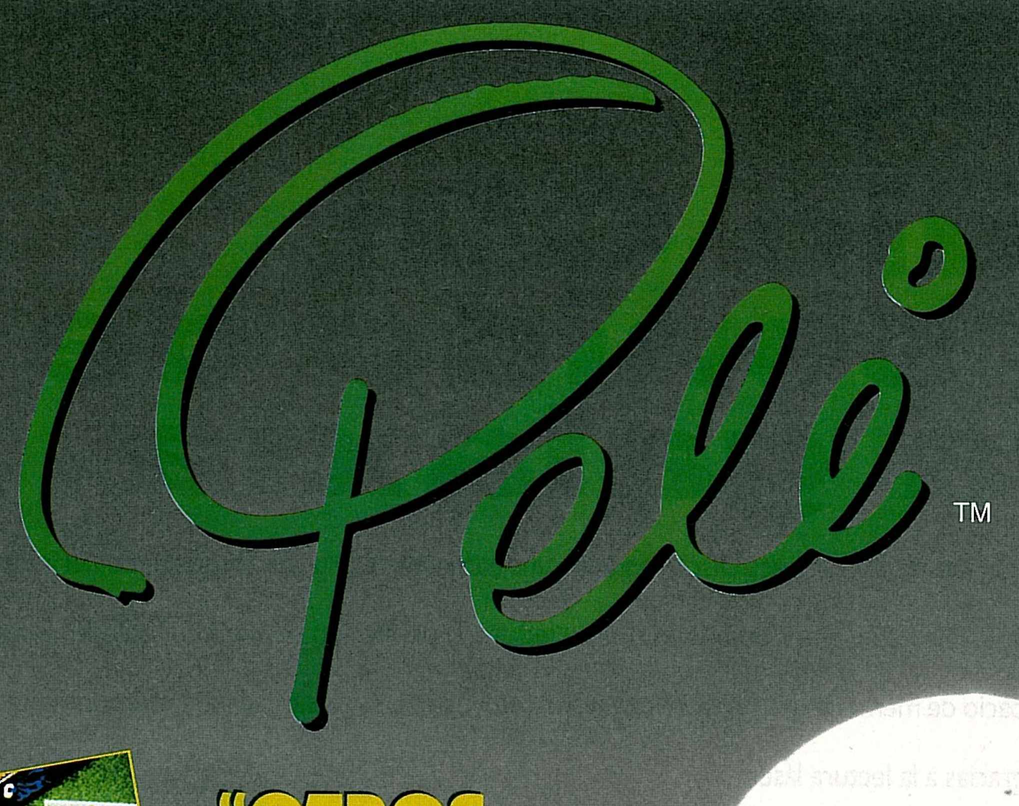
Tras «Virtua Racing», aunque ya es colocarnos en el futuro, llegarán, primero, una conversión reprogramada de SNK que se llama «Art of Fighting» y que tendrá lucha, polígonos, fiereza y una desatada furia nipona.

Y después, una avalancha subida de tono con títulos aún provisionales que, si queréis, podéis anotar en vuestra agenda: «Virtua Tank», en pleno desierto y disparando pepinazos como un poseso; «Tracing Aces», esta vez nos vamos arriba, a los aires y a controlar simuladores enormes de última generación; «Tenis ATP» (este nombre no tiene confirmación de ningún tipo), ¿imagináis un cartucho de tenis poligonal, algo así como unos jugadores reales a tamaño real y en pistas reales?; se espera que para el 95, si no antes, llegue «Virtua Fighters», un crack en recreativa también poligonal y absolutamente espectacular que promete dejar atrás a todos los juegos de lucha. Para siempre. Pero será dentro de algún tiempo.

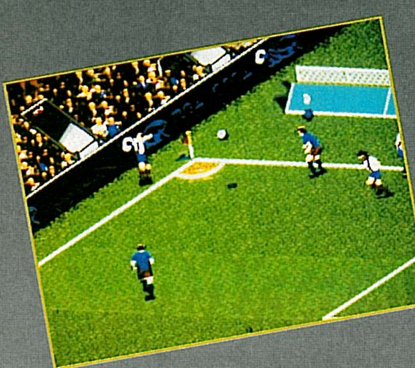


No está confirmado, pero es posible que Virtua Fighters esté entre los candidatos a S.V.P.





™



"OTROS JUGADORES VEN UN CAMPO PARA COMPETIR. YO VEO UN CAMPO PARA JUGAR"

-Pelé

Disponible para
Super Nintendo
Mega Drive

Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.

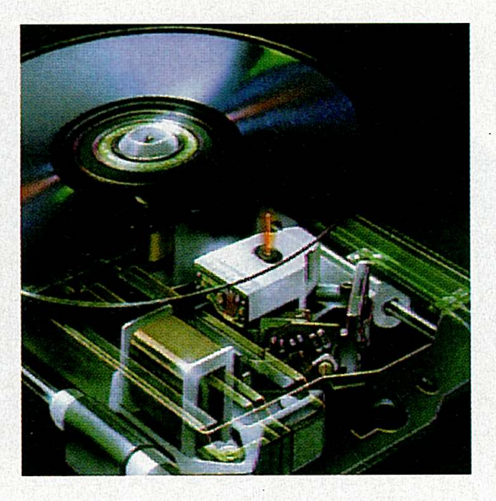
Audio CD: Un sonido de otra galaxia

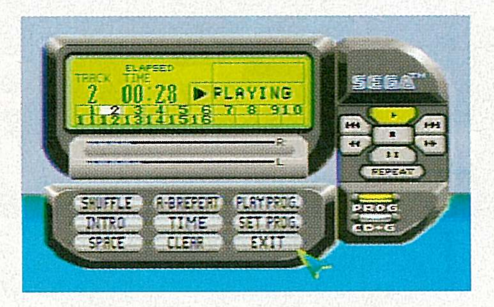
Es el sonido del futuro. El Compact Disc constituye una auténtica revolución en el mundo del audio. Su inigualable calidad y fidelidad abre nuevos caminos en la búsqueda de la perfección del sonido. Todas las ventajas se deben al enorme espacio de memoria que proporciona el formato CD, y a su capacidad para reproducir sonido con una resolución casi perfecta, gracias a la lectura láser.

La llegada del Mega CD ha supuesto toda una revolución en el mundo del videojuego. A diferencia de otros sistemas, una de las funciones principales de este soporte es la de reproducir sonido en formato CD, con una calidad similar a la de cualquier aparato que se pueda adquirir en las tiendas especializadas en sonido. De hecho, el Mega CD ofrece las mismas prestaciones que un reproductor de CD doméstico de alto nivel. Dentro de sus **6 Mbits** de memoria, el circuito de sonido ocupa una parte importante. La fuente utilizada se basa en el sonido **PCM** (Pulse Code Modulation), idéntico al utilizado por la Rad Mobile (arcade de 32 bits de Sega). Este circuito contiene **8 canales estéreo** (por los 2 de un CD audio normal) y una longitud de onda de muestreo de **32 kHz,** muy cerca de los 44 kHz de los mejores CD's. La resolución de sonido en el Mega CD es de **16 bits,** con un filtro digital interno de sobremuestro óctuple. Otras carácterísticas de este sistema comparadas con las de los mejores reproductores de CD-audio, no dejan lugar a dudas: una relación señal ruido de más de **80 dB** (100 db en un CD convencional) y una separación de canales de más de **90 dB** (110 dB en los mejores). Toda esta avalancha de datos demuestran que el Mega CD puede competir en calidad con un sistema CD-audio de un nivel alto, pese a no ser la reproducción de sonido su única función.

Por supuesto, todo este repertorio se puede trasladar a los propios juegos.

Las inmensas posibilidades antes menciondas se han aprovechado para incluir unas impresionantes bandas sonoras en algunos programas. Se trata de melodías perfectamente cuidadas, con buenos arreglos y una postproducción excelente. Al igual que ha ocurrido con el cine de los últimos años, los realizadores parecen haber llegado a la conclusión de que es imposible que un juego triunfe sin una buena banda sonora, máxime cuando el sistema permite realizar auténticas obras maestras. De ahí, que gran parte de la memoria utilizada por el programa esté dedicada exclusivamente a la música, lo que en algunos casos significa aproximadamente 300 Megabits, es decir, la misma cifra de un audio-CD de 50 minutos.





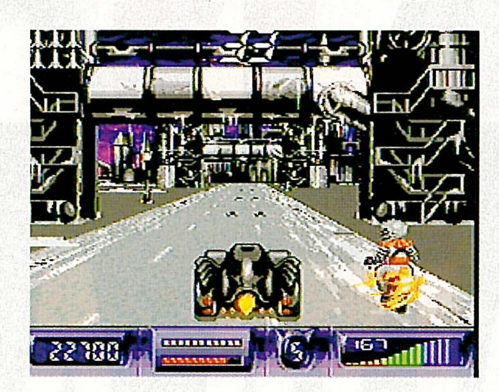
Todas las funciones de un Audio CD se encuentran en este menú del Mega CD.

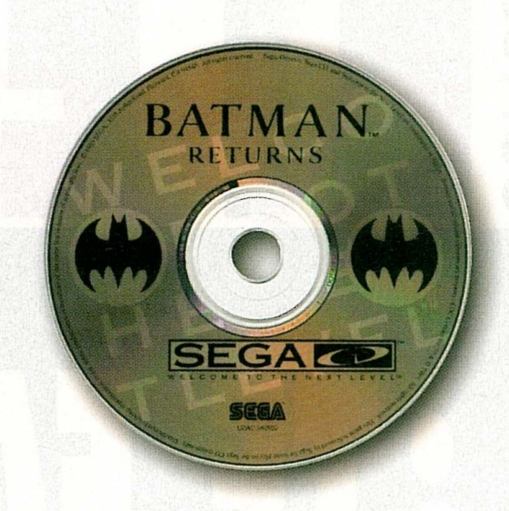
Un Mago Llamado Spencer Nielsen

Es posible que muy poca gente haya oído hablar de este individuo, sin embargo es el principal artífice de las mejores bandas sonoras de los primeros juegos de Mega CD. Sin duda, todas sus creaciones son totalmente reconocibles por algunas características comunes: la calidad de las composiciones, la excelente producción, y el talento para adaptar sabiamente las melodías al desarrollo argumental de cada juego. Los más beneficiados de la unión de Mr. Nielsen con Sega son los propios usuarios del Mega CD, que pueden deleitarse escuchando unas melodías que por sí solas constituyen una buena excusa para hacerse con los juegos. Este es un pequeño muestrario de los mejores trabajos de Spencer Nielsen.

Batman Returns

Un conjunto de 17 melodías difíciles de encasillar en algún género musical. Contundentes riffs de guitarra, temas tranquilos, siempre con la característica común de aportar un matiz de suspense a todo el juego. Una auténtica maravilla de 42 minutos de duración.





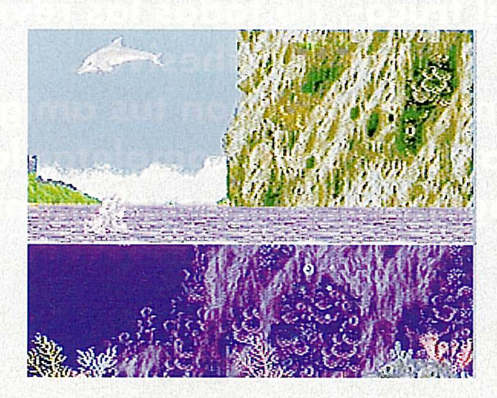
Spiderman vs. Kingpin

Este compacto cuenta con la vitola de ser el único que contiene un tema vocal, interpretado además por el solista del grupo norteamericano Mr Big, Eric Martin. Una canción descaradamente comercial, que se diferencia de los otros 11 temas, todos ellos instrumentales, con potentes solos de guitarra al más puro estilo del "hard rock" américano, y cuya duración total es de 37 minutos.

El tema "Swing Time" acompaña a la espectacular presentación de Spiderman,

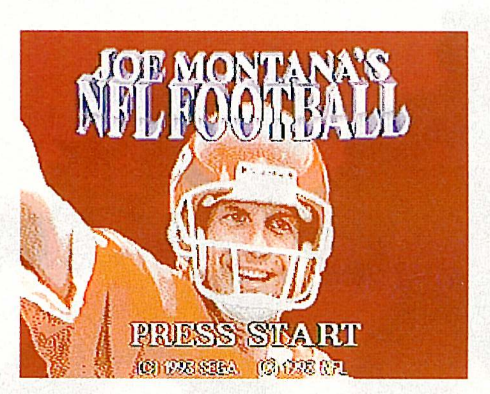
Ecco the Dolphin

Probablemente el mejor y más elaborado trabajo de Mr Nielsen. 15 relajantes melodías perfectamente elegidas para acompañar a un juego que se desarrolla en las profundidades del mar. Un tipo de música muy cercano a lo que ahora se ha dado en llamar New Age, y que conforma una "sinfonía" de 56 minutos que no tienen desperdicio.



Joe Montana NFL

La mejor prueba de que en un programa deportivo se puede incluir una buena banda sonora. Cinco cortes que recorren estilos tan dispares como el "rap" o el "hard rock" para completar 10 minutos de música contundente.



CONCURSO

ETERNAL C

¿TE FALTA ALGÚN PERSONAJE?

No, no nos hemos equivocado.
Sabemos perfectamente que de los 10 los adhesivos que os hemos ragalado este mes con la revista, dos están repetidos.
Pero -he aquí el truco-, no todas las revistas tienen los mismos adhesivos.
Te retamos a que intercambies con tus amigos esas pegatinas que tienes repetidas y consigas completar la colección con los 9 protagonistas de Eternal Champions.

TODOSEGA

HAMPIONS

Una vez que hayas finalizado con éxito la busca y captura de los personajes, pega los adhesivos en cualquier sitio que se te ocurra y envíanos una foto que nos demuestre que has completado la colección. Por supuesto, vale cualquier tipo de fotografía (fotomatón, polaroid, blanco y negro, en 3D...), pero en ella se tienen que ver claramente los 9 personajes y el logo de Eternal Champions.

20 Los afortunados ganadores

recibirán unos premios "de campeón" realizados en exclusiva para TODOSEGA:

UN MEGAPOSTER

de Eternal Champions de 2 m. x 1m. y

UNA CAMISETA

BASES CONCURSO

1º. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de TODOSEGA que envíen el Cupón de Participación junto con una fotografía que muestre la colección completa (9 personajes diferentes y el logo de ETERNAL CHAMPIONS) a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
TODOSEGA
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO ETERNAL CHAMPIONS.

2º. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 15 de Enero de 1.994 al 20 de Febrero de 1.994.

3º. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 27 de Febrero de 1994 .

4º. De entre todas las cartas recibidas, se extraerán VEINTE, que serán premiadas con un poster gigante de ETERNAL CHAMPIONS (2 metros X 1 metro) y una camiseta exclusiva de ETERNAL CHAMPIONS.

5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º. El resultado de este sorteo se publicará en el número de Abril de la revista.

7º. La fecha de comienzo de esta promoción es del 15 de Enero de 1.994 y finalizará el 20 de Febrero 1.994

8º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9º. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: SEGA y HOBBY PRESS.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
Teléfono: ....
C.P.: ....
Edad: ....

Juan Luís Ferrer, un año en Game 40 y muchos más con la consola a cuestas

«Se que más de uno se va a escandalizar, pero me encanta Mortal Kombat»

Es joven, tiene 22 años, sabe de Spectrum, Commodore y todas aquellas máquinas de la vieja generación. Ahora se ha apuntado al carro de las consolas, usa Mega Drive y espera, en breve, convertirse al CD. La moda digital, que no deja títere con cabeza. Hablamos con él en el mismo estudio donde se realiza el programa, pero no vimos por ningún sitio al monstruo de la última pantalla. Dice que ya no lleva Game 40 (le brillan los ojos cuando afirma que lo creó él solito), que con lo de los Superventas no le queda sitio en la agenda (es ahora Guillem Caballé el encargado de estas lides), que el programa era muy laborioso y que le ocupaba más tiempo del que podíamos imaginar. La radio le ha fascinado desde siempre. Son ya más de siete años enganchado a las ondas más un viajecito a Madrid, sin trabajo, desde la ciudad que le vió crecer el pelo: Barcelona. Y con suerte, porque enseguida salió adelante. Pero no es un fanático, ¿o sí lo es? Hombre, a alguien que le dan las cuatro de la mañana jugando con su consola, pues, debe serlo.

TodoSega: ¿Juegas o trabajas?

Juan Luis Ferrer: Creo que soy una de las pocas personas que puede decir que juega mientras trabaja, porque trabajo en lo que me gusta. Y tanto con música como con los videojuegos, la verdad es que me divierto contínuamente.

TS: ¿De qué forma te influyen los juegos?

JL: Pues bastante, pero no sólo los vieojuegos, creo que todo lo que sea medio audiovisual influye decididamente en la gente joven. A mí, por ejemplo, me influye en el trabajo. Y es que me paso el día rodeado de ordenadores, el estudio parece una gran máquina rodeada de teclas y pantallas.

TS: ¿Es Game 40 la mejor forma de conectar con los chavales?

JL: El público de los videojuegos es en cierta forma el público de la Cadena 40. Es normalmente joven o mayorcito que se siente joven, por eso es bueno concederle un pequeño apartado dentro de la cadena.

TS: ¿Quién impulsó la idea del programa y por qué la fórmula de los trucos?

JL: Game 40 fue una idea del director de esta casa, Luis Merino, un señor de 30 años que además de gran fanático de la música es un apasionado de los juegos -su hijo de diez años le vuelve loco y le embauca para ir a Estados Unidos a comprar juegos, programas...-. Y respecto a la fórmula del programa, hombre, vamos a ser claros, las revistas podéis dedicar 8 ó 9 páginas a un juego, pero Game 40 no, y menos en una hora. Podemos hablar de un juego determinado, pero sólo información puntual: ha salido esto, va de esto... Además, después de un año haciendo Game 40, he comprobado que lo que más interesa al usuario de videojuegos son los trucos. Durante este año hemos puesto en marcha un contestador para que la gente nos deje trucos en él. Nos encanta que ellos colaboren en la realización de Game 40.

TS: De todas formas, ¿pensáis ampliar la fórmula?

JL: Los videojuegos son algo cambiante que se va renovando sin parar. Así debe ser el programa: cambiante, que evolucione al mismo tiempo que los videojuegos. Si habéis oído últimamente el programa, seguro que habréis notado algún cambio. Ahora hay más humor, se escenifican los trucos...

TS: Cambiemos de aires, para los que se están aburriendo. ¿Cuál es tu juego favorito?

JL: Bueno... hay tantos.... soy un amante de los juegos clásicos, desde «Sonic» hasta «Mickey Mouse», pero hay uno que me gusta especialmente, y sé que más de uno se va a escandalizar. Es «Mortal Kombat».

TS: ¿Escandalizar?, ¿te parece violento?

JL: Pues sinceramente, tiene más violencia cualquier telediario o "reality show" que pongan en la tele. Al fin y al cabo, «Mortal Kombat» no deja de ser un juego, con dibujos animados, y lo otro es real, tiene más sangre y además sale a unas horas en la tele a mi juicio inoportunas. Lo que pasa es que hay mucho retrógrada en este país. Es como lo de la epilepsia, sólo te ataca si estás predispuesto a ella, pero lo mismo sucedería en una discoteca y nadie hace un artículo de Epilepsia en las discotecas.

TS: ¿Muchos jugones en la emisora?

JL: Aquí el primer maniático es mi jefe, Luis Merino, quien como te he comentado antes,

fue el impulsor de Game 40. Pero también está Guillem, Juan Manuel Ortega, aunque éste es más de simuladores, ordenadores y esas cosas. Entre nosotros, también está pillado por la Mega Drive.

TS: Me han soplado que tienes una Mega Drive en casa, ¿apasionado quizás?

JL: Hombre, elegí la Mega Drive primero por su concepto de 16 bits, segundo, porque es de las más asequibles, gracias al precio sobre todo, y, tercero, por aquello del Mega CD, su calidad gráfica, sonido...

TS: Sonido... ¿en qué medida valoras la música de los cartuchos?, ¿es algo que te influye a la hora de comprar un juego u otro?

JL: Creo que la música es importante, aunque no tanto como el juego en sí. Personalmente me fijo más por aquello de estar metido en radio. Ten en cuenta que en el Game 40 tenemos que transmitir la idea del juego a través de las ondas y eso nos obliga a tener conectados constantemente la Mega Drive y ahora el Mega CD.

TS: Sí, ¿pero llevarías en tu radio del coche una cinta con este tipo de sonidos?

JL: Si son de Mega CD, sí.

TS: Sin salir del Mega CD, ¿habéis recibido muchos trucos para este cacharro?

JL: La historia del Mega CD ha empezado, como sabes, a partir de septiembre pasado. Sin embargo, con anterioridad al lanzamiento ya habíamos recibido truquillos de esa gente que se lo compró de importación. Pero sí, recibimos bastantes, y además tenemos las revistas, libros extranjeros, guías oficiales...

TS: ¿Cuál es el truco más chorra que ha llegado al contestador?

JL: Verás, ni hay trucos chorras ni hay juegos fáciles. Cuando jugué con mi primer cartucho, me podía parecer un gran truco aquel que encuentras una vida extra, luego retrocedes unos pasos y al avanzar está otra vez la vida, dispuesta para ser recogida. Ese truco me puede parecer chorra ahora, pero a los que juegan por vez primera les parece lo más increíble del mundo.

TS: Un truco del que te acuerdes...

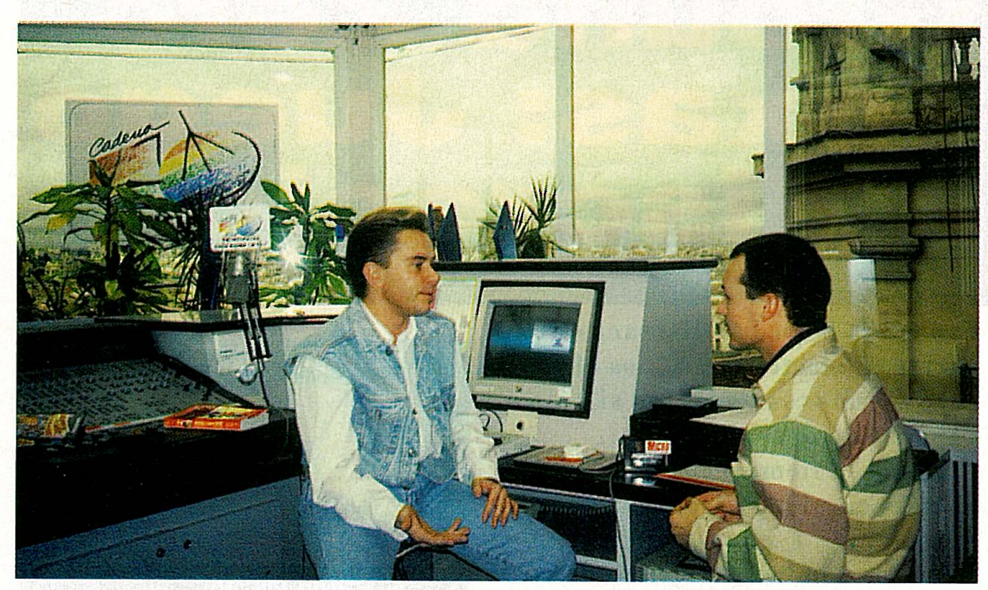
JL: Me has pillado, voy siempre con mil notas porque soy muy despistado y jamás me acuerdo de esas extrañas combinaciones de letras de memoria. Es más, la verdad es que me armo unos cacaos mentales con eso del ABBABA START que, siempre que voy a decirlo por la radio, tengo que volver a remirarlo.

TS: ¿Habéis notado un subidón de audiencia con Game 40?

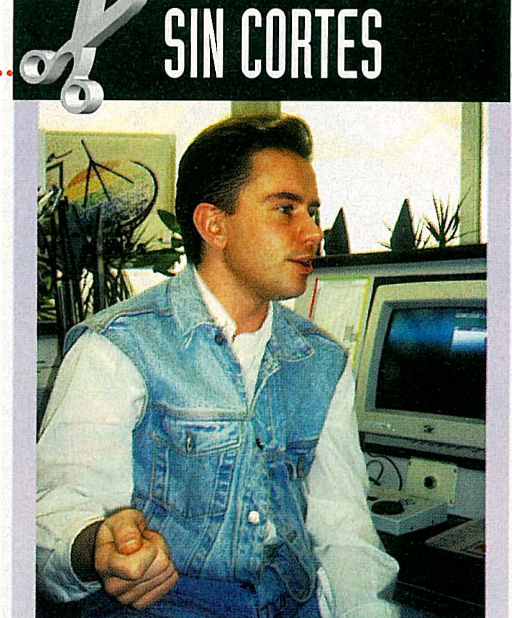
JL: La verdad es que sí, o al menos eso refleja el Estudio General de Medios. Lo que pasa es que ese estudio no recoge la audiencia menor de 14 años y nuestro tipo de oyente es muy joven, de esa edad y por debajo, así que no nos podemos hacer a la idea.

TS: Ahí va la última, ¿qué le dirías a Sonic?

JL: Hermano, ¡qué bien te enrollas!



Nuestro redactor jefe, Juan Carlos García, charla animadamente en un momento de la entrevista con el presentador de Game 40, Juan Luis Ferrer.



TS: ¿Con amigas o sólo, jugar claro?

JL: Bueno, he intentado ligar con aquello de ¿vienes a casa a echar una partida?, pero no ha colado... así que generalmente juego sólo, aunque mola compartir.

TS: ¿Cuántos cartuchos tienes?

JL: No demasiados, unos diez, lo que pasa es que los voy cambiando con amigos.

TS: ¿Portátil o consola "de mesa"?

JL: A mí ponme una consola en la mesa, una pantalla de televisor gigante, un aparato de HIFI con altavoces gigantes y...

TS: ¿Aisla lo del videojuego?

JL: Al principio sí, porque te miraban como un bicho raro. Pero ahora cada vez somos más gente y esto es ya más que una moda.

TS: ¿Caros los cartuchos?

JL: Para la economía de un chaval jovencito, supeditado a sus padres, sí. Pero no es un producto elitista, hay soluciones, por ejemplo, intercambiar los cartuchos. Yo lo hago mucho.

TS: ¿Vicio, negocio o pasión?

JL: Negocio, para mí, ninguno. Vicio -piensa-, hombre, no soy un histérico de la consola. Yo creo que es pasión.

TS: ¿Jugón desenfrenado?

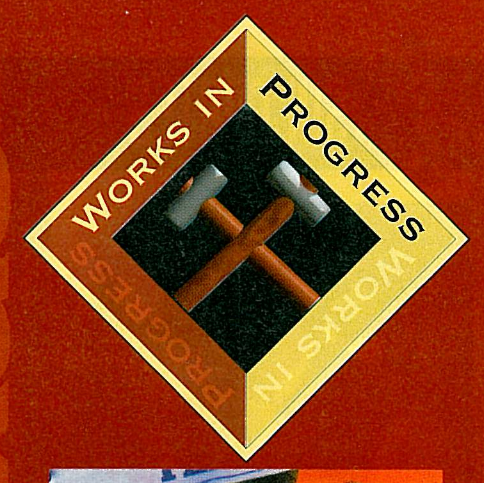
JL: No, tengo un límite, pero eso no me impide estar a las cuatro de la mañanda jugando a un cartucho.

TS: ¿Qué juego estás deseando comprarte?

JL: «Toe Jam & Earl 2», pero estoy de suerte porque la gente de Sega me lo acaba de enviar y ahora mismo me lo llevo a casa.

TS: ¿Se juega demasiado en este país?

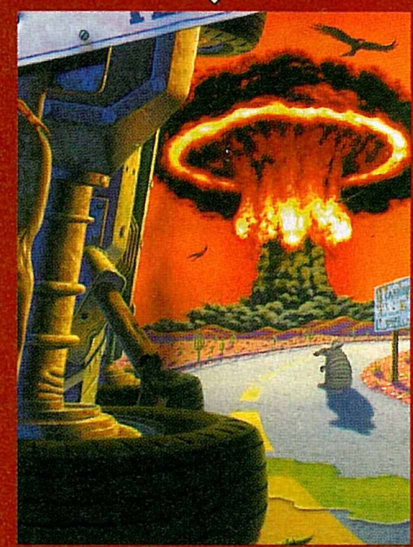
JL: Hay un poco de mala prensa respecto a eso, pero yo creo que no. Puede haber excepciones, pero eso pasa en todas partes.



Ground Zero Texas

Sony Abre Fuego en Mega CD

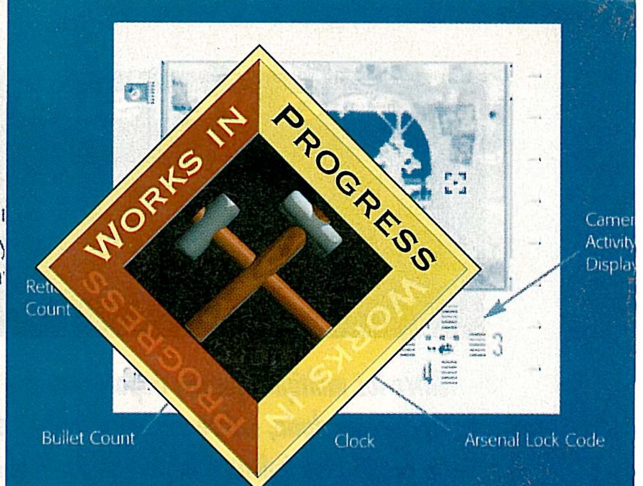
Ground Zero Texas: Juego a discreción



Tomad asiento, afortunados usuarios de Mega CD, y preparaos para disfrutar de un moderno "western" en las pantallas de vuestra consola. Atentos, porque empiezan los tiros...

DEC · TRUVIDEO · 1995
GROUND ZERO TEXAS

Imaginaos por unos instantes que vais en un helicóptero y aterrizáis en pleno desierto de Texas. Nada más poner pie en tierra, recibís la bienvenida de Reece, un agente destinado a aquella zona que os cuenta que habéis sido elegidos para llevar a cabo una peligrosa investigación... que otros no han podido concluir y, lo que es aún más grave, que han desaparecido sin dejar huella.
Por otra parte, varias cámaras han sido instaladas en puntos estratégicos de la ciudad. Afortunadamente, diversos agentes escondidos bajo los disfraces de carteros, electricistas... os ofrecerán valiosos consejos si sois capaces de descubrirlos.
¡Vamos, el tiempo apremia! ¡Estáis en pleno «**Ground Zero Texas**».
Reece os conduce al centro de la ciudad y os introduce en un viejo hotel en ruinas. En una de sus habitaciones os encontráis con un equipo de ordenadores conectado a las cámaras ocultas. Cada una de éstas tiene un difusor de rayos de partículas instalado en la carcasa.
La pantalla del ordenador os ofrece una completa información sobre la potencia de vuestras cámaras y vuestro armamento.
Ya conocéis los pormenores de vuestra misión, Reece os desea buena suerte y os encontráis solos frente al peligro...



Del Celuloide al Mega CD

Dwight Little, el creador de «**Ground Zero Texas**» nació en Cleveland, Ohio, Estados Unidos. Desde pequeño sintió una gran atracción por el séptimo arte y finalmente decidió matricularse en la Facultad de Cine de la Universidad de California Meridional. Su tesis titulada "Americano" recibió grandes elogios y con ella ganó diversos premios en festivales locales de cine.

Después de licenciarse, Dwight Little inició su trayectoria profesional dirigiendo algunos documentales. Después, se puso al frente del equipo de rodaje de "Who want to be a hero" (**"Quién quiere ser un héroe"**), una película acerca de un profesor heroico que trabaja en un instituto local de mala reputación. El siguiente proyecto de Dwight, titulado "Spies" (**"Espías"**), fue emitido en la cadena ABC y ganó un premio Emmy al mejor programa especial.

El primer largometraje de Dwight fue una película de espionaje titulada "KGB, the secret war" (**"KGB, la guerra secreta"**), protagonizada por Sally Kellerman y producida por Sandy Howard. Más tarde, Dwight dirigió "Halloween 4, the return of Michael Myers" ("Halloween 4, el regreso de Michael Myers"). Esta nueva entrega de la famosa serie norteamericana destacó por sus excelentes tomas, así como por ser el primer largometraje en el que intervino la actriz Danielle Harris. A partir de ahí llegaron otros resonantes éxitos, como la versión moderna del **"Fantasma de la Opera"**, protagonizada esta vez por Robert Englund.

Dwight dirigió la famosa película de Steven Seagal titulada **"Marcado para morir"**, considerada por muchos como la mejor de su carrera, hasta tal punto que fue la segunda película más rentable de Century Fox a lo largo de 1.990, después de "Solo en casa".

Las últimas producciones de Dwight son "Fuego rápido", que tiene como protagonistas a Brandon Lee, Powers Booth y Nick Mancuso, y "Lágrimas del sol", proyecto en el que trabaja actualmente.

Ahora Dwight se estrena en Mega CD con este programa que, aseguramos, va enganchar como lo ha hecho su obra anterior.

EA SOCCER versus SENSIBLE SOCCER

Entre los múltiples juegos deportivos que existen para nuestra Mega Drive, hay dos que por su jugabilidad y espectacularidad destacan, sin duda, sobre el resto. Ambos están dedicados al deporte rey, y resulta casi imposible decir cuál es mejor, pues cada uno tiene cualidades únicas e inigualables. Y si no, echad una ojeada a esto:

ea soccer

•El juego se desarrolla en una impecable **perspectiva isométrica,** muy similar a la que nos ofrecen las cámaras de televisión, lo que la hace idónea a la hora de calcular pases, tiros a puerta, además de su indudable atractivo visual.

•Su **extraordinaria animación,** que incluye más de dos mil secuencias de movimientos distintas, permite a los jugadores realizar "chilenas", taconazos, remates en plancha, entradas escalofriantes, todo con una nitidez y belleza extraordinarias. Baste decir que una sola de las magníficas "palomitas"del portero está realizada por más de 24 imágenes diferentes. No, no es Aladino, pero poco le falta.

•La posibilidad de participar en tres competiciones distintas: **Torneo, Copa o Liga.**

•Los **equipos a elegir son todos selecciones nacionales,** aunque desgraciadamente los nombres de los jugadores son figurados.

•Incluye la **posibilidad de elegir la distribución de nuestros hombres** sobre el campo (4-4-2, 5-3-2), la estrategia que deberá seguir el equipo (balonazos al area, ultradefensiva, atacante...), la parte del campo a cubrir por los defensas, los mediocampistas y los delanteros, así como un completo cuadro que nos indica las características técnicas y físicas del equipo. Toda decisión técnica puede ser cambiada en cualquier momento del partido.

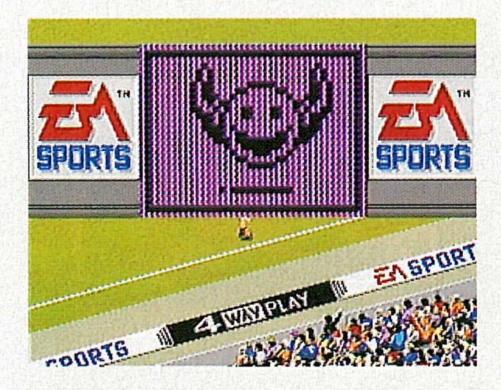
•Permite elegir el tipo y **estado del terreno de juego,** que se piten las faltas o no, portero manual o automático, fuera de juego activado o desactivado.

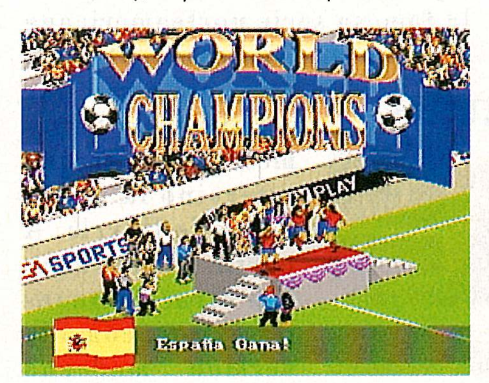
•Ofensivamente disponemos de la opción de **pase corto, largo, o tiro a puerta.**

En defensa podemos utilizar la tradicional entrada, o soltarle un puñetazo a la cara, acción que el árbitro suele castigar con tarjeta.

•A la hora de ver repetida una jugada disponemos de un **auténtico equipo de realización** en nuestras manos: camara lenta, cámara rápida, fototgrama a fotograma, y, lo más increíble, la posibilidad de situar la cámara donde queramos y ver la jugada repetida desde ese ángulo. Y a reirse de los de "El día despues".

•Con el adaptador **"4 Way Play",** creado por Electronics Arts, pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos, ya sea en modo versus o en cooperación, con lo que la jugabilidad gana muchos enteros.





League Standings

	Equipo	J	G	P	E	P
1	España	14	9	2	3	21
	Camerún	14	5	2	7	17
	Francia	14	7	5	2	16
	México	14	6	4	4	16
	Ucrania	14	4	3	7	15
	Rumania	14	3	3	8	14
	Israel	14	2	6	6	10
	Suiza	14	1	12	1	3

sensible soccer

•El juego se desarrolla en una **perspectiva aérea** no demasiado espectacular, pero sí estupendamente realizada que reproduce a la perfección las dimensiones de un campo de fútbol. Se sacrifica el espectáculo en aras de un **realismo sin precedentes.**

•Los jugadores tienen un **tamaño diminuto** y sus animaciones no son precisamente variadas, lo que no es impedimento para que se puedan realizar jugadas "de las de quitarse el sombrero", y hay quienes juran haber visto a algún jugador meter goles con la mano.

•**Más de ciento cincuenta equipos,** a elegir entre clubs europeos, selecciones nacionales o una modalidad "de broma" en la que se pueden encontrar equipos como "Tipos duros" (con Silvester Stallone de portero) o "Comida china" (con su delantero estrella Rollito de primavera). Según la modalidad que elijamos hay diferentes tipos de competiciones. Con los clubes europeos podemos elegir entre amistosos, liga europea, recopa, copa de la UEFA..., así como la más acertada de las opciones: la **posibilidad de crear nuestras propias ligas,** con los equipos que deseemos, a una vuelta o a doble, dos o tres puntos al vencedor... Un auténtico tributo a la jugabilidad (y sabemos de qué hablamos).

•En el lado táctico podemos elegir la **disposición de los hombres** sobre el campo (5-3-2, 4-3-3), y modificarla en cualquier momento del partido, así como sustituir a aquel defensa que ya tiene una amonestación.

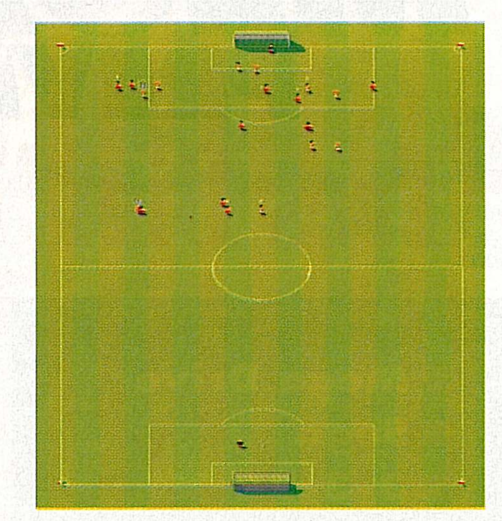
•Los nombres de los jugadores no son reales por un problema de licencias, pero al menos se parecen bastante (ejemplo: Bytragueno por Butragueño).

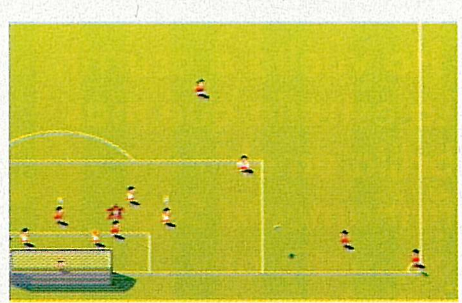
•**Siete tipos diferentes de campos a elegir** (húmedo, helado, seco...), tres diferentes **tipos de dificultad** que inciden en la calidad técnica de nuestros jugadores, posibilidad de ver repetidos los goles y las mejores jugadas.

•Ofensivamente disponemos de **pases cortos, largos y tiros a puerta,** aunque para los nostálgicos de la versión "Amiga", estas tres operaciones se pueden realizar con un solo botón, para lo que se necesita un poco de práctica .

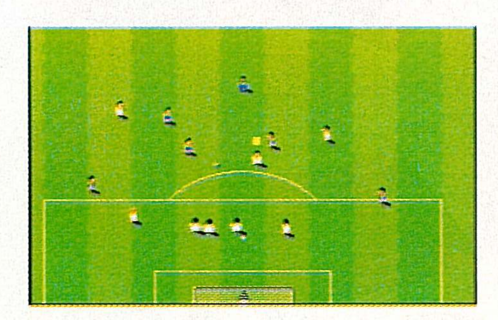
•Defensivamente contamos con la opción de la entrada, sin olvidar las **nuevas reglas FIFA** de cesión al portero y de que si el que hace la falta es el último defensa será inmediatamente expulsado.

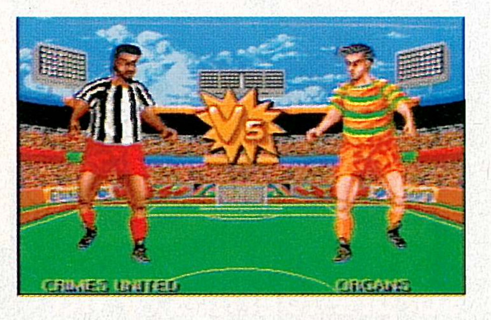
•El **extraordinario realismo** de este simulador haga que tengamos que prestar una especial atención a las jugadas a balón parado, los centros desde la banda o los rechaces. Un buen lanzador de "friquis" entre nuestros hombres nos dará más de una victoria.





Ambos juegos, cada uno a su manera, os harán pasar horas de diversión junto a los amigos.





nuestros expertos deciden

Ambos tienen características propias e inigualables que harán difícil vuestra elección. Obviamente, los **16 megas del «EA FIFA Soccer»** se dejan notar frente a los 4 **del «Sensible Soccer».** Técnica y gráficamente la maravilla del «EA Soccer» no puede ser siquiera igualada por otro juego deportivo. Además se trata de un cartucho en el que te lo pasas bien desde la primera partida, sobre todo si dispones del **"4 way play",** y las opciones para ver las jugadas repetidas son sencillamente increíbles. Quizá su único punto negro esté en el realismo. Lo que sucede en la pantalla puede ser mucho más emocionante, pero a veces no es fútbol propiamente.

El «Sensible Soccer» no es juego fácil, el complicado control de los jugadores te puede sacar de quicio al principio, lo que combinado con una presentación gráfica aparentemente pobre hará que más de uno se desespere al principio. Pero si uno persevera, a los pocos días estará en disposición de disfrutar con, más que con un simple cartucho, un verdadero simulador de fútbol cuyo realismo le dejará pasmado.

¿Es posible cansarse de este juego? En el caso del Sensible podemos decir rotundamente que no, sobre todo si encuentras unos amigos con los que echarte unas ligas. En el caso del E.A. Soccer es más difícil decirlo pues lleva menos entre nosotros, pero hasta ahora no ha aparecido en nuestra redacción (el mejor banco de pruebas imaginable) ningún signo de ello, sino quizá todo lo contrario.

Exclusiva TODOSEGA

"Tres Bien" Sonic, "Tres Bien"

- Mega Drive
- Sega
- 3-3-94

Ha vuelto a ocurrir. La estrella que más brilla en el firmamento Sega prometió que volvería a

SONIC 3

sorprendernos, y ha cumplido fielmente su palabra. ¿Que no sabes de quién te estamos hablando? ¡Pero hombre!, de quién va a ser. De él, de Sonic, que visitó TodoSega para presentarnos la tercera parte de sus alucinantes aventuras.

Como lo oís. La "Sonicmanía" sigue avanzando imparable y no parece que haya nada ni nadie capaz de detenerla. Parece que fue ayer cuando, en el año 1991, vino al mundo de las videoconsolas **Sonic the Hedgehog,** un curioso personaje protagonista (junto con el malvado Dr. Robotnik), de un juego de plataformas que sorprendió a todos por la enorme calidad de sus gráficos, una jugabilidad sin precedentes y la rapidez vertiginosa de su scroll. A partir de ese día, convertido en la mascota de Sega por excelencia, el fenómeno Sonic no ha hecho más que aumentar como una bola de nieve rodando montaña abajo.

En el «Sonic 2», que vio la luz en 1992, nos fue presentado "Tails", un simpático y voluntarioso zorro de dos colas que intentaba ayudar en lo posible a nuestro protagonista. Asímismo, también descubrimos el modo dos jugadores, en el que nuestros dos personajes competían el uno contra el otro para ver cuál de los dos llegaba antes al final de la fase.

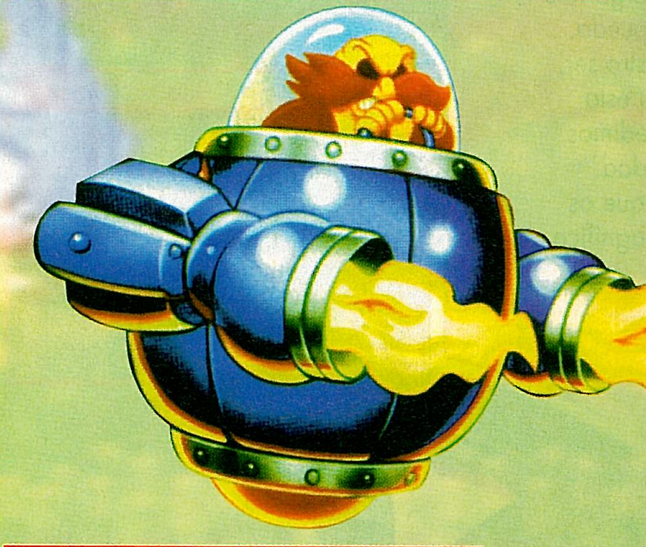
Más tarde, con la aparición del Mega CD, no pasó mucho tiempo hasta que pudimos deleitarnos viendo al puercoespín azul correr al son que marcaban un sonido de lujo y una velocidad de juego notablemente potenciada. Era el **«Sonic CD»** (y estamos ya en 1993), en el que fuimos sorprendidos por la capacidad del veloz personaje para servir como bola de pinball (desarrollada después en un cartucho aparte, el **«Sonic Spinball»**), vislumbramos un posible noviazgo con la coqueta Amy, y vimos con estupor la aparición de Metal Sonic, un autómata enemigo creado por el inevitable Dr. Robotnik a imagen y semejanza de nuestro héroe.

Si habéis estado leyendo con atención (a ver qué va a pasar, ¡eh!), os habréis dado cuenta de que cada año nos ha traído una nueva entrega de las aventuras de Sonic. Pues bien, a menos que viváis en Marte también estaréis al tanto de que hace bien poco hemos estrenado el año 1994, lo cual significa...

¡Un nuevo Sonic! ¡el Sonic 3! Esta vez, nuestro espinoso amigo se presenta con un cartucho que pretende ser el más brillante de todos los por él protagonizados hasta ahora. La apuesta no es nada fácil de cumplir si echamos la vista atrás (baste para ello el recordatorio que os acabamos de dar), pero Sonic parece decidido a cumplirla. Para ello trae, entre otras cosas, una jugabilidad más alta que en ocasiones anteriores, aumentada gracias a una velocidad un poco menor que facilita su manejo, así como por la inferior presencia de los típicos pasajes en los que el puercoespín viajaba por tuberías sin nuestra intervención.

En esta tercera entrega de las aventuras de Sonic hay muchas novedades, entre ellas, la aparición de un nuevo personaje, algo parecido a un "Rastafari". No os preocupéis, la magia de Sonic sigue presente.

El recuento de puntos y anillos al final de cada etapa permanece en el «Sonic 3».



Además de eso, también os podemos dar cuenta de la aparición de nuevos ataques aparte de los ya conocidos.

Ahora, Sonic tiene la posibilidad, gracias a una serie de ítems que recoge a su paso, de protegerse con un escudo, lanzar rayos, convertirse en una bola de fuego y hasta introducirse en una burbuja de aire que le facilita mucho las cosas a la hora de bucear.

¿Más detalles? Pues la aparición de numerosas fases que responden a nombres como **"Angel Island Zone"** (un terreno selvático con incursión en el interior de un árbol incluida), **"Icecap Zone"** (¿os imagináis la velocidad de Sonic sobre el hielo?) o **"Marble Garden Zone"** (un edén inclinado por el que Sonic se desplaza utilizando una especie de yo-yo).

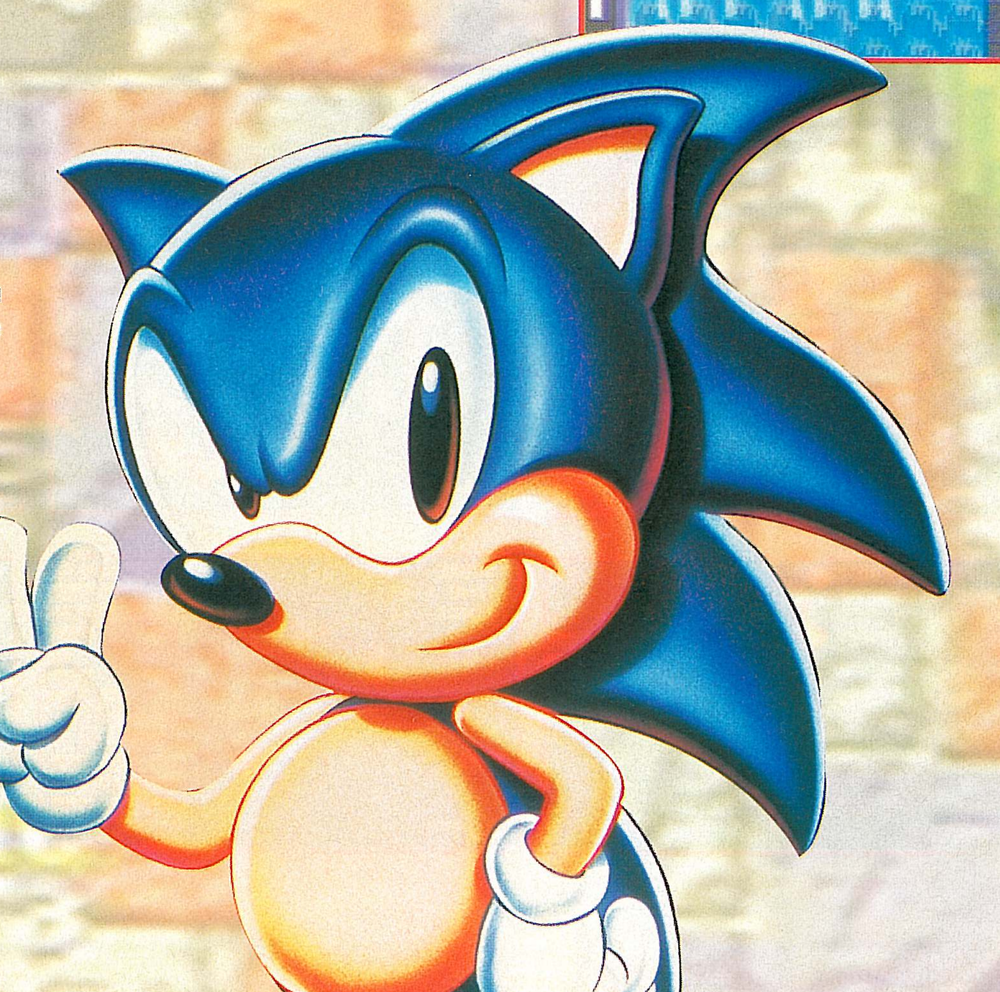
En cuanto al cuadro de opciones, la principal novedad es la posibilidad de salvar la partida de forma parcial. Esto quiere decir que, si somos eliminados, podremos retomar la partida al principio de la fase en la que nos encontramos cuantas veces queramos, pero una vez que apaguemos la consola la partida se habrá borrado inevitablemente.

Para terminar esta completísima presentación del "Sonic 3", os diremos que, fiel a la tradición, este cartucho nos presenta un nuevo personaje (aparte de la reaparición de Tails, ausente en el "Sonic CD" y el "Sonic Spinball"): **una especie de puercoespín rastafari de color rojo** que se empeña en amargarnos la existencia cuantas veces pueda.

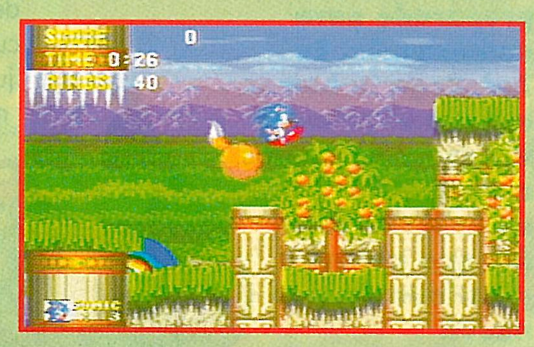
Con todo el dolor de nuestro ser, lamentamos deciros que con esta pequeña sorpresa nos despedimos hasta una próxima oportunidad.

No os podéis quejar, porque os dejamos degustando este magnífico "aperitivo" del «Sonic 3».

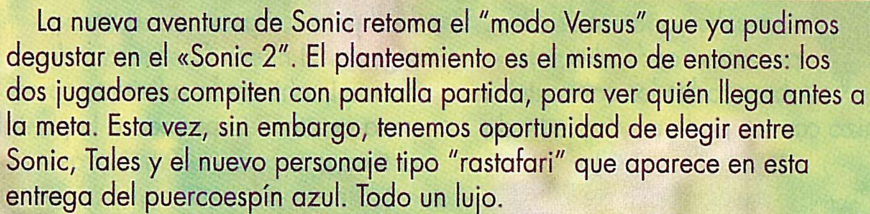
¡Que os aproveche!



Una de las principales novedades del nuevo Sonic es la fase de bonus que, como podéis ver en estas pantallas, transcurre sobre una esfera que gira sobre su propio eje. Al compás de unas alucinantes rotaciones, y con una perspectiva trasera, nuestro objetivo es conseguir el máximo número de esferas del color que se nos indique. ¡Una auténtica pasada!



A pesar del tiempo, Sonic sigue siendo Sonic, y el colorido de todas sus aventuras sigue siendo alucinante.



La nueva aventura de Sonic retoma el "modo Versus" que ya pudimos degustar en el «Sonic 2". El planteamiento es el mismo de entonces: los dos jugadores compiten con pantalla partida, para ver quién llega antes a la meta. Esta vez, sin embargo, tenemos oportunidad de elegir entre Sonic, Tales y el nuevo personaje tipo "rastafari" que aparece en esta entrega del puercoespín azul. Todo un lujo.

Así Luché Contra el Vampiro

- **Mega Drive**
- **Konami**
- **Marzo-Abril**

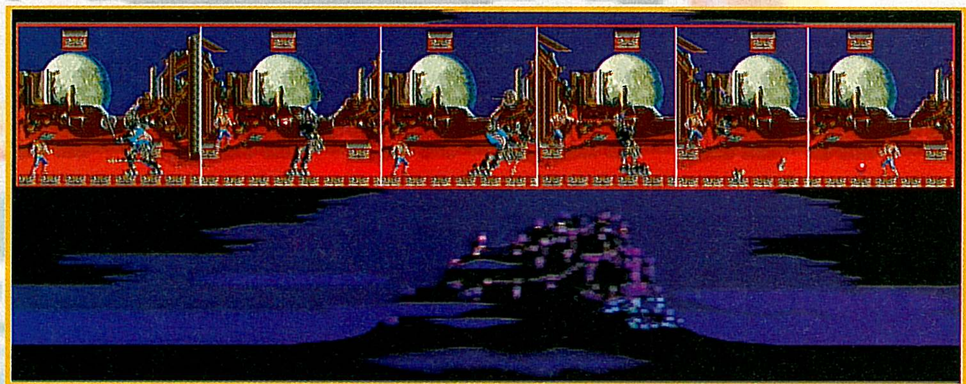
Lleva ya circulando por ese mundo de eproms (placas con el juego inacabado) unos cuantos meses. Dicen que es el orgullo de Konami en faceta Mega Drive y que tiene todo preparado para demostrarlo. En TodoSega le hemos echado el primer vistazo y no vamos a tardar ni lo justo en enseñártelo. Así que ahí va, «Castlevania y su nueva generación».

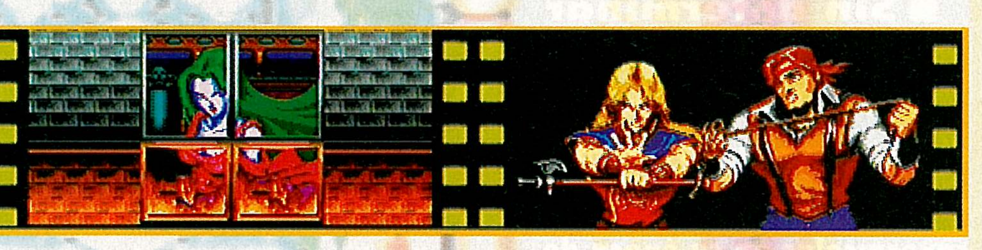
CASTLEVANIA
THE NEW GENERATION

John Morris, americano de Texas, experto en el manejo del látigo, corpulento y espigado. Eric Lecarde, español de Segovia (¡toma ya!), maestro en lanzas de postín, misma cara aunque vestimenta más ridícula que su, digamos, primo. Tú mismo, Mega Drive en mano, amante de los buenos juegos y enemigo acérrimo del horrible Vampiro. Y él, Drácula o vampiro, como se le quiera llamar. Rapta, asesina, chupa la sangre y vive de noche. Pausa y piensa. Esta es la descripción más aproximada de los cuatro protagonistas que entrarán en juego una noche de luna llena de marzo, cuando la calma presagie tempestad y el último cartucho de Konami apodado por todos BLOODLINES esté en la calle. Sólo esa conjunción posibilitará que la **conversión más arriesgada de Konami** (Castlevania es uno de los clásicos en el mundo Nintendo) se adentre en el complicado mundo del "juego".

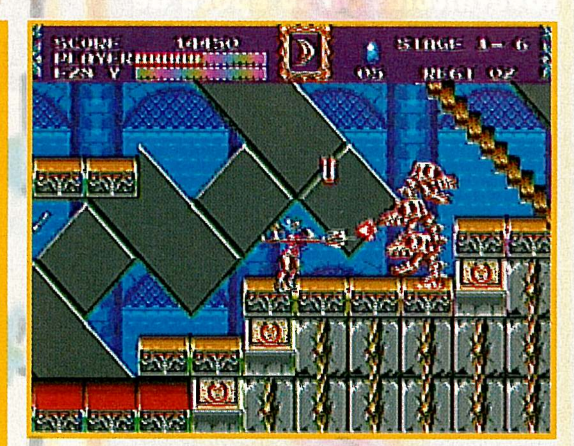
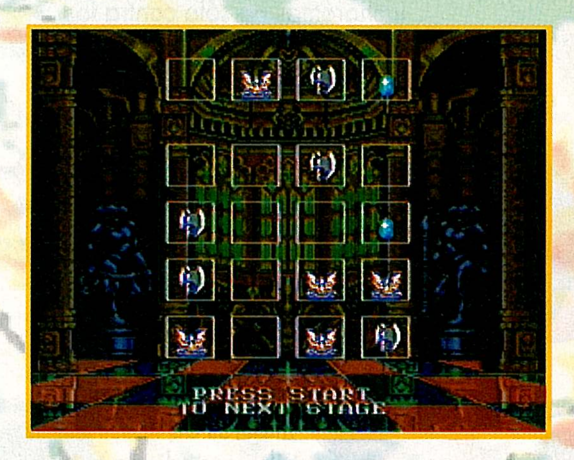
La historia se remonta a muchos años atrás. Un perverso conde al que le sobran todos los calificativos se hizo con los poderes y saberes de una bella señorita, descendiente de la familia Belmont -cuyo nombre resultará familiar a más de uno- recogiéndola entre los brazos de la mansión transilvana. Enfurecido, Simon Belmont encargó a sus más audaces descendientes el rescate de la niña y la caza y captura del peligroso vampiro. Fue entonces la hora de la nueva generación y ambos, atléticos y despiadados, se recogieron en la oscuridad de la noche para luchar contra las fuerzas demoníacas.

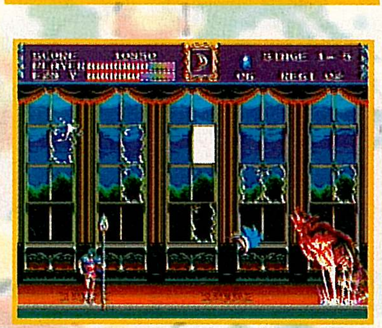
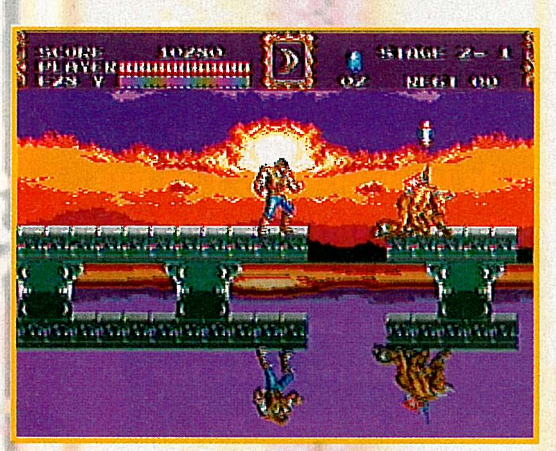
Lo que vieron fuera no distaba en gran medida de lo que habían imaginado. **Plataformas, muchos efectos especiales, esqueletos, monstruos, salas de tortura y un poderoso enemigo de fin de nivel** que adoptaba formas dispares y siempre la misma cara: la del mal. En su defensa contaban con un arma cada uno (era una pena que no pudieran luchar los dos a un tiempo) y un acróbata sentido de la horizontalidad: eran artistas del salto. Ahora tú, que hasta ahora no te habíamos nombrado, eres el encargado de poner fin a esta historia. Deberás viajar por toda Europa, visitando parajes infames, hasta localizar al Conde. No es tarea fácil pero tampoco te resultará ingrata. El nuevo Castlevania de Konami contiene lo suficiente como para mantenerte pegado a la pantalla el tiempo suficiente. Terminarás adorándolo, aunque el draco de turno te ponga nervioso, irritado.





Si te gustan las historias de miedo, este nuevo Castlevania de Konami posee todos los ingredientes para convertirse en un juego horrorosamente adorable.

MEGA PREVIEW

La Prehistoria más Divertida

- **Mega Drive**
- **Takara**
- **Sin determinar**

Si ya tuviste ocasión de disfrutar con las aventuras de estos dos simpáticos cavernícolas en su época de las recreativas, ahora estás de enhorabuena. Aunque con cierto retraso, por fin podremos disfrutar del cartucho más famoso de toda la prehistoria. Y es que éste es un cartucho original. ¿Por qué? Pues porque en unas fechas en las que los dinosaurios están tan de moda, el hacer un juego ambientado en esta época y protagonizado por dos hombres prehistóricos tiene su mérito. Que aprenda el señor Spielberg...

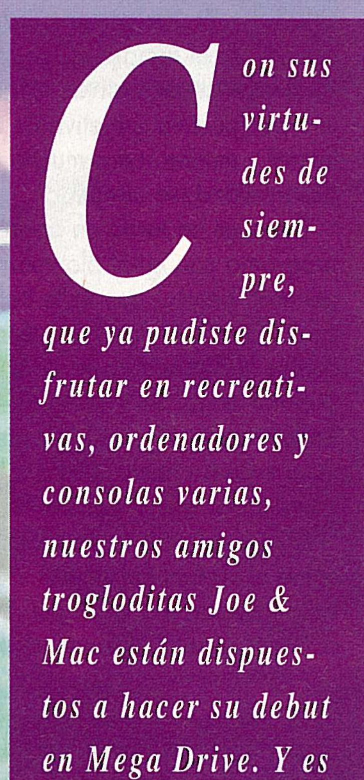
Joe & Mac

Nuestros enamorados amigos, **Joe y Mac**, vuelven a tener problemas con los habitantes de la tribu de al lado. Y es que en asunto de amores no hay hombre prehistórico que se precie que no salga en defensa de su señora. Y más cuando ya es la quinta vez que le pasa, porque esta historia viene de lejos. Todo empezó hace ya algún tiempo, con un programa para recreativa en el que dos románticos hombres de la edad de piedra debían **salir en busca de las mujeres de su tribu,** que habían sido raptadas por los desalmados de la aldea vecina. El viaje no iba a ser fácil, pero, pese a las dificultades, nuestros amigos no se desanimaron hasta que por fin consiguieron su propósito. Y no lo debieron hacer muy mal, ya que fueron pasando de las recreativas a los ordenadores, y de éstos a las consolas. Ahora, y para deleite de los adictos a este divertido programa, va a llegar **a la Mega Drive** con la misma frescura de sus comienzos.

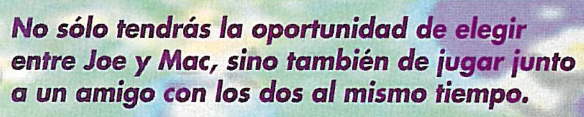
De esta forma, **atravesaremos coloristas fases** en las que lucharemos no sólo contra los malhumorados raptores, sino que además nos las veremos con **todo tipo de fauna propia de la época** (ya sabes, tiranosaurios, pterodáctilos, etc.) hasta llegar al final de cada fase, en el que nos espera una de las mujeres de nuestra tribu custodiada por el inevitable enemigo final.

Por supuesto, podremos controlar tanto a Joe como a Mac, como a ambos simultáneamente si decidimos jugar con un amigo.

En definitiva, un gran clásico de los videojuegos que pronto aterrizará en nuestra Mega Drive dispuesto a quedarse allí por mucho tiempo.



Con sus virtudes de siempre, que ya pudiste disfrutar en recreativas, ordenadores y consolas varias, nuestros amigos trogloditas Joe & Mac están dispuestos a hacer su debut en Mega Drive. Y es que, como sabes, más vale tarde...



No sólo tendrás la oportunidad de elegir entre Joe y Mac, sino también de jugar junto a un amigo con los dos al mismo tiempo.

Acción Mutante

■ Mega Drive
■ Probe Software
■ Marzo

Si tú eras de los que pensaban que tu Menacer acabaría sus días guardada en un cajón del armario, es que no sabías lo que Probe Software es capaz de hacer para la Mega Drive. Aquí te enseñamos cómo armado solamente con tu pistola, y a los mandos de la consola, puedes derrotar al aburrimiento más persistente. La diversión está asegurada, por lo menos, mientras te queden balas.

BODY COUNT

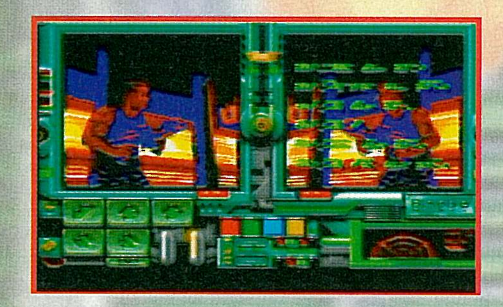
Decididamente, los juegos de acción están de moda. El primero fue **«Terminator 2: Judgment Day»** que, basado en el famoso «Operation Wolf» de las recreativas, contaba con una perspectiva subjetiva de scroll lateral y mucha, pero mucha acción desarrollándose alrededor.

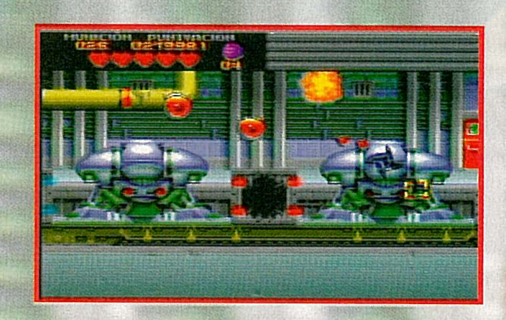
Después no tardó en aparecer otro programa con igual planteamiento general, pero al que se le había cuidado más el apartado técnico y al que se le había dotado de una original arma. Se trataba de **«Lethal Enforcers»,** el juego que tan buenos momentos ha hecho pasar a los aficionados a este tipo de arcades.

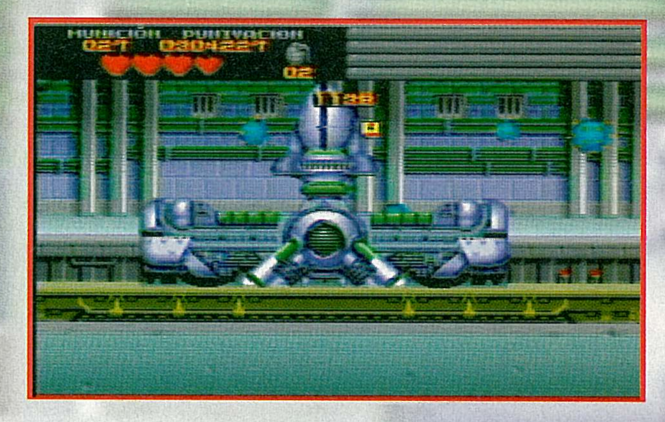
Con el tiempo, tanto «Terminator 2» como el «Lethal Enforcers» dieron el salto y llegaron a la mayor de Sega convirtiéndose rápidamente en clásicos. Con estos antecedentes, no era de extrañar que el nuevo producto de Sega aportara algo nuevo a lo ya conocido.

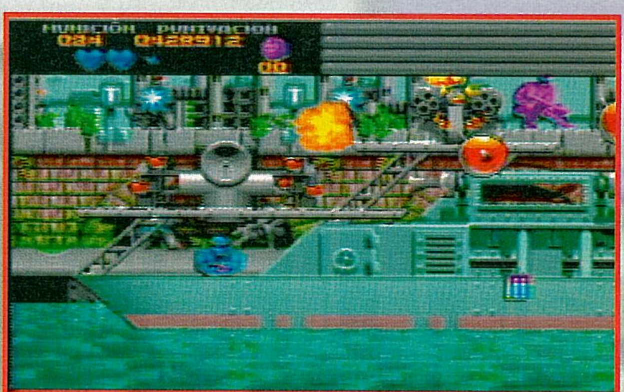
Y podemos asegurar que por lo menos diversión no faltará. **«Body Count»,** que así se llama el nuevo bombazo, ofrece todo un conjunto de cualidades: Opciones para todos los gustos, **uno o dos jugadores simultáneos, multitud de enemigos mutantes y unas melodías trepidantes.** Su desenfrenada acción transcurre a través de los escenarios más coloristas y variopintos, tales como el metro, un puerto o unos grandes almacenes. Hasta aquí todo indica que el juego creado por Probe Software será realmente bueno. Pero, ¿qué ocurriría si a todo lo anterior le sumásemos la posibilidad de poder conectar nuestra **Menacer** a la Mega Drive?...

Seguramente que el resultado final sería digno de ver, ¿verdad? Si bien no hay muchos juegos para el Menacer, al menos los que aparecen tienen calidad como para convertirse en compañeros habituales de nuestra más querida compañera de **16 bits.**

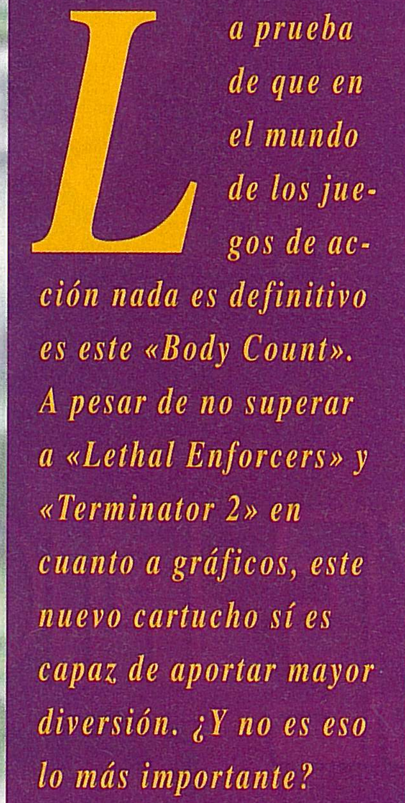






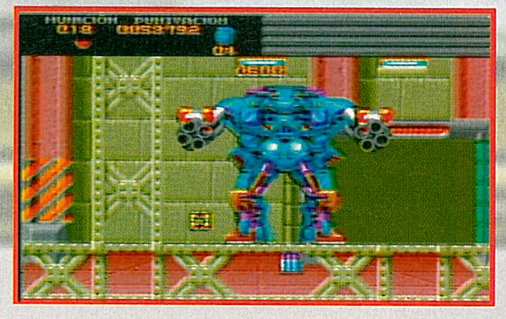


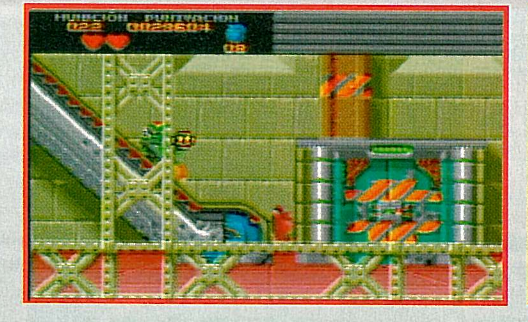
Ten cargada tu pistola y prepárate para disparar a todo lo que se mueva. De ello depende tu vida.

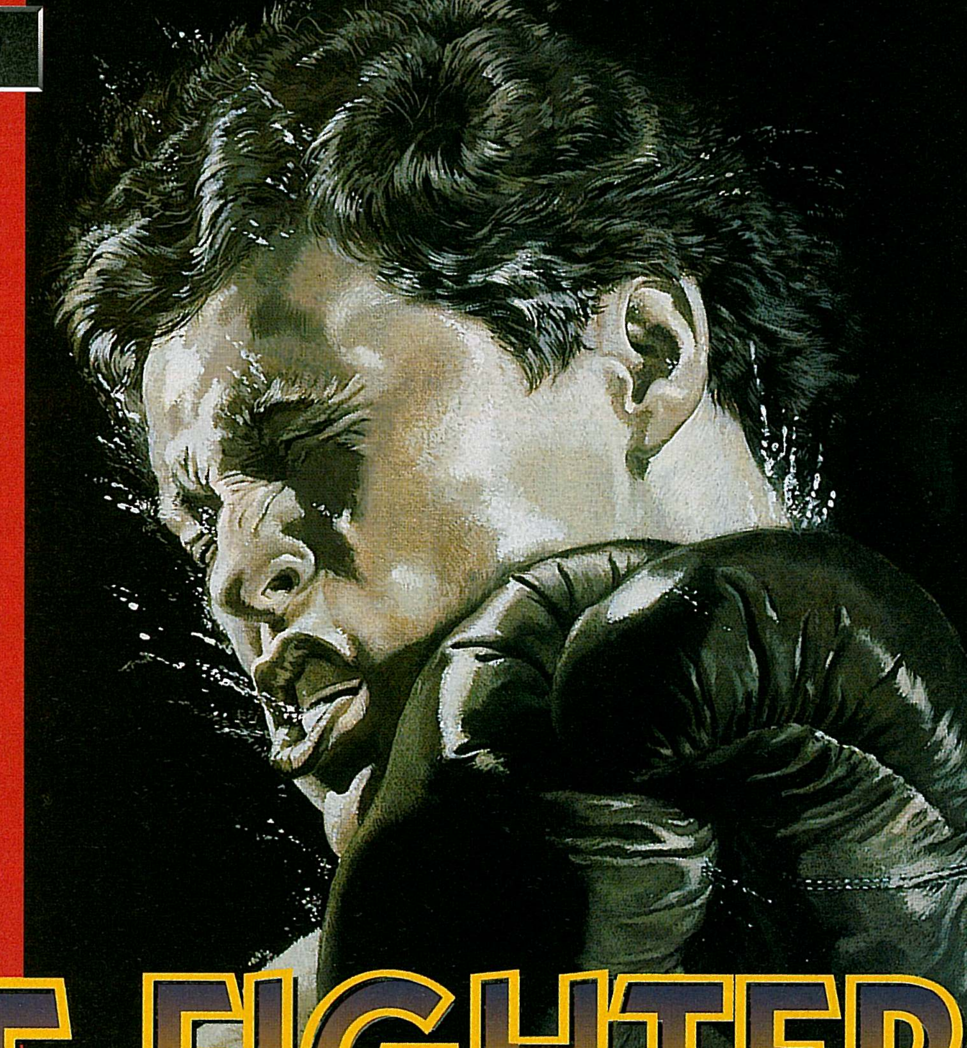


La prueba de que en el mundo de los juegos de acción nada es definitivo es este «Body Count». A pesar de no superar a «Lethal Enforcers» y «Terminator 2» en cuanto a gráficos, este nuevo cartucho sí es capaz de aportar mayor diversión. ¿Y no es eso lo más importante?

Deberás de recoger todas las ayudas que puedas. Sin ellas te será difícil tener éxito.



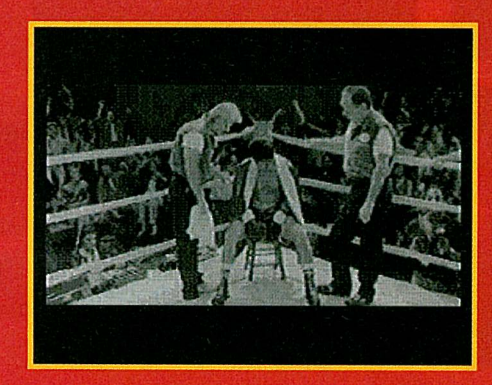


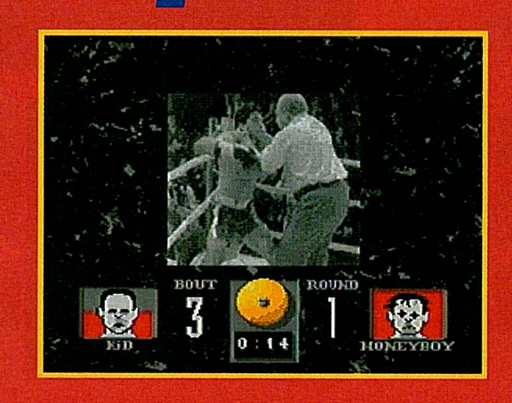


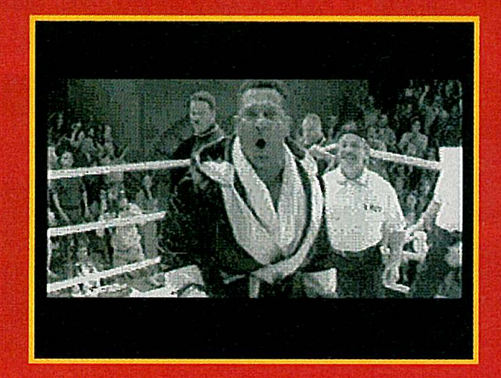
PRIZE FIGHTER
¡Puños Fuera!

Aunque duela decirlo, la historia del boxeo está plagada de personajes salidos de las capas más oscuras de la sociedad, gente sin escrúpulos que ya se ganaba la vida con los puños antes de convertirse en boxeador.

J.C. (disculpad que no demos su nombre, pero él mismo nos ha pedido que no lo hagamos) era una de estas personas, un hombre acostumbrado desde pequeño a las peleas con sus compañeros de clase por un quítame allá esos cromos del Atlético de Madrid, que cuando creció siguió llevando la misma línea de comportamiento en la vida. Así, no era raro verle a altas horas de la madrugada montando bronca en un Karaoke, encontrarle las tardes de los domingos en el estadio del equipo de sus amores resolviendo a guantazos una discusión sobre un



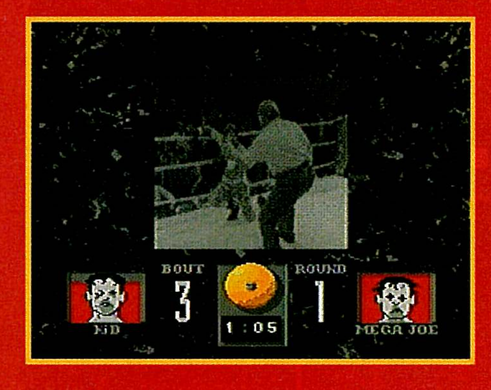


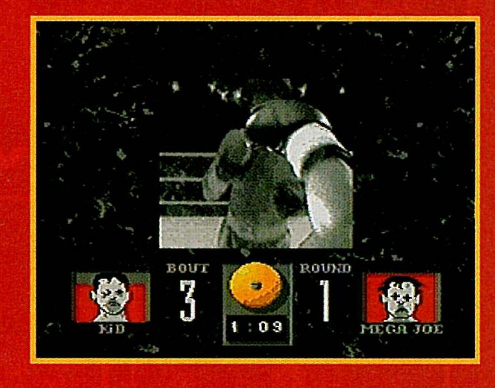


Sega • Deportivo • Jugadores: 1 • N. dificultad: 1 • Continuac.: Graba Partidas • Fases: Campeonato

ACÉRCATE MÁS, Y MÁS...

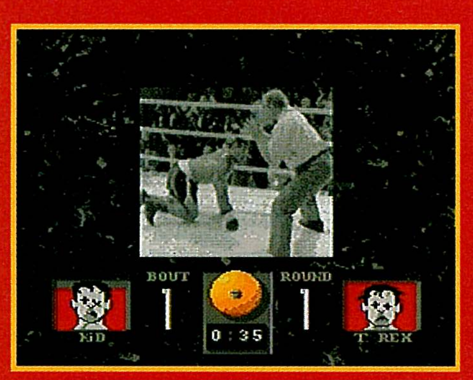
Dicen que es en las distancias cortas donde un hombre se la juega, así que imaginaos si encima ese hombre se encuentra dentro de un cuadrilátero. Como muestra, aquí tenéis unos cuantos ejemplos de lo que le pasa a vuestro adversario cuando lográis conectar un buen puñetazo: en ese momento, la toma general del juego se acerca para mostrarnos el guantazo en toda su plenitud. ¡Vaya pasada!

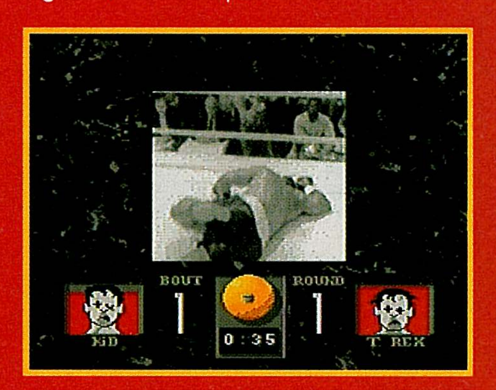




posible penalti, e incluso sorprenderle en su lugar de trabajo poniendo verde por teléfono a un sufrido encargado de una empresa de transporte urgente.

Sin embargo, a J.C. se le cruzó la diosa fortuna en una autopista. Iba conduciendo tranquilamente con la mente puesta en cierta noruega de infausto recuerdo para él, cuando un coche le embistió por detrás. La reacción de nuestro hombre fue de las más violentas que se le recuerdan (bajó de su vehículo fuera de sí al grito de "¡paquidermo!"), pero dio la casualidad de que el otro conductor era un creador de videojuegos que en esa época estaba buscando precisamente a alguien que pudiese protagonizar un CD de boxeo. De esta forma, nació para el deporte de las doce cuerdas J.C. "The Kid", y con este sobrenombre se le dio a conocer como principal figura del «Prize Fighter», el CD al que hemos hecho refe-





GRÁFICOS FX

Todo lo que veréis en pantalla son digitalizaciones, tanto de los combates como del ambiente que les rodea, que han sido dirigidas por Ron Stein (creador de las secuencias de boxeo de las películas "Toro Salvaje" y la serie de "Rocky"). Eso sí, todo en blanco y negro, como las clásicas películas norteamericanas del género boxístico.

SONIDO FX

Durante la presentación, una bonita y tranquila melodía no sirve en absoluto como presagio de lo que nos espera luego. Preparaos para rodearos de todo el ambiente de una velada de boxeo mientras os partís la cara con vuestro oponente: gritos del público, comentarios del árbitro, de los preparadores,... Por cierto, ¿que tal van esas clases de inglés?

TÉCNICA CD

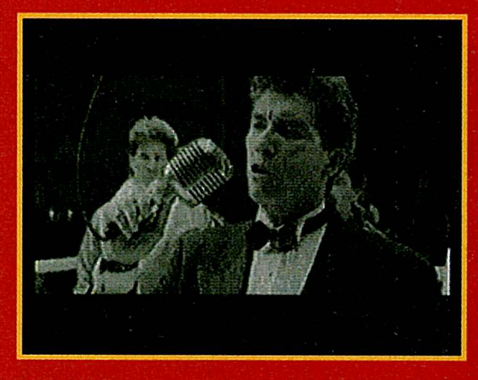
La perspectiva general del combate cambia cuando logramos conectar un puñetazo, para ofrecernos más de cerca el momento del impacto en el cuerpo del rival. El "Modo Trainig" nos ofrece el golpe que debemos efectuar en cada momento, pero la rapidez del combate hace que sea casi imposible conseguirlo. Existe la posibilidad de grabar las partidas.

El «Prize Fighter» es una digitalización continua, lo que le convierte en el juego de boxeo más realista que se haya visto.

rencia.

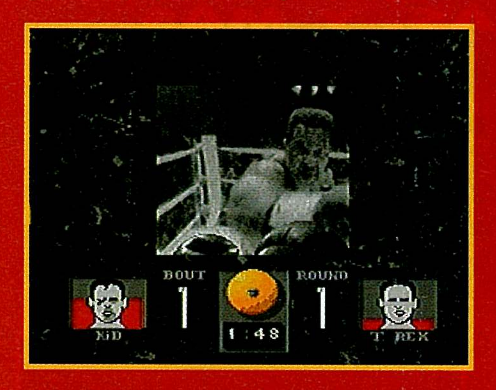
Ya habréis adivinado que el compacto en cuestión permite que os introduzcáis en el pellejo de "The Kid" para acompañarle a lo largo de su carrera como aspirante al título de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados. Sin embargo, como le ocurre a todo aquél que decide ponerse unos guantes y subirse al cuadrilátero, nuestro personaje va a encontrarse en el camino cuatro "piedras" con músculos hasta en el paladar y unas ganas de soltar el puño que ni Ruiz Mateos con Boyer. Citados en orden ascendente en cuanto a su capacidad para dejaros K.O., os presentamos a "Honeyboy", "Mega Joe", "T. Rex" y "Nuke the Duke" (éste último poseedor del preciado cinturón de campeón).

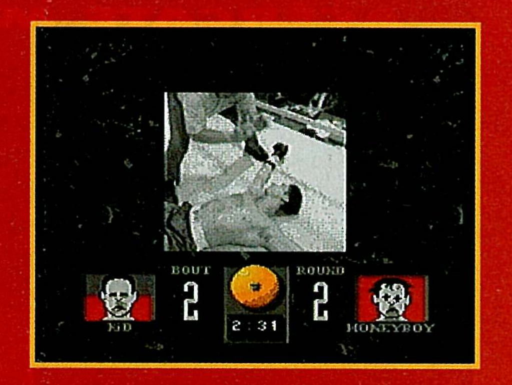
Tras enfundaros los guantes, la cosa no tiene mayor misterio que poneros a disputar combates (tantos como queráis, pero siempre contra uno de estos cuatro



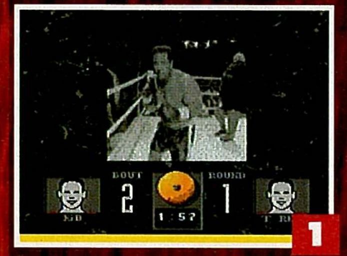
Entre las numerosas escenas que vemos antes del combate, no podía faltar la del "speaker" o presentador.

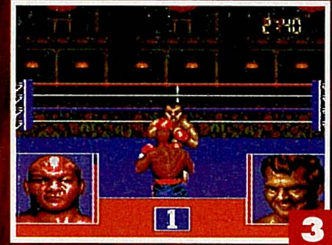
Este fortachón es "Nuke the Duke", el campeón al que tendréis que derrotar para obtener el título mundial.

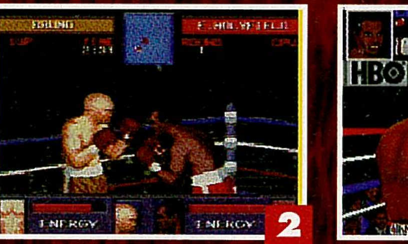




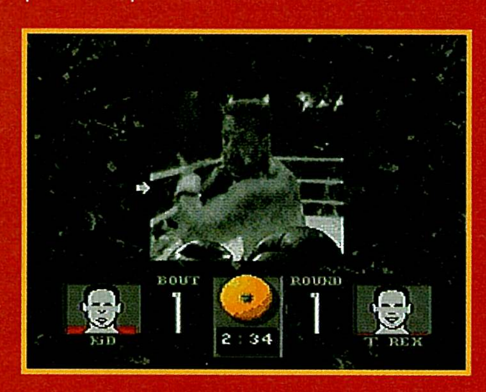
¡LO NUNCA VISTO!

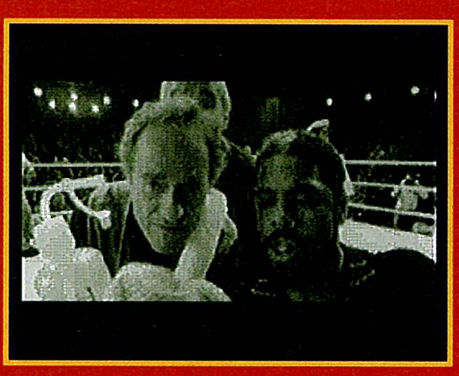


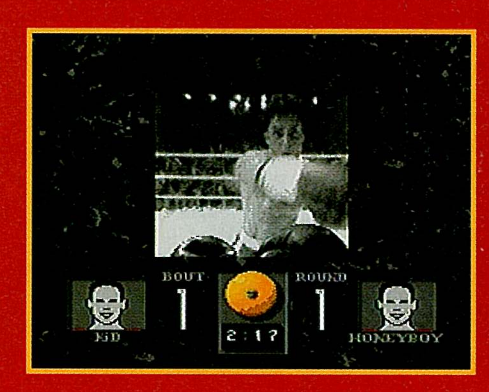


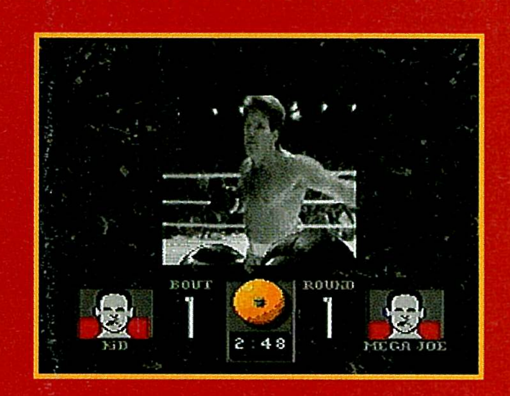


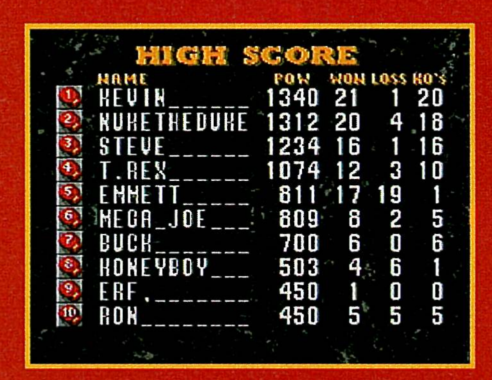
«Prize Fighter» (1) no tiene nada que ver con los cartuchos de boxeo conocidos. Las otras tres pantallas corresponden al «Evander Holyfield's Real Deal Boxing» (2), al «George Foreman K.O. Boxing» (3) y al «Boxing Legends of the Ring» (4), una novedad de próxima aparición. Todos ellos son para Mega Drive. La diferencia salta a la vista.





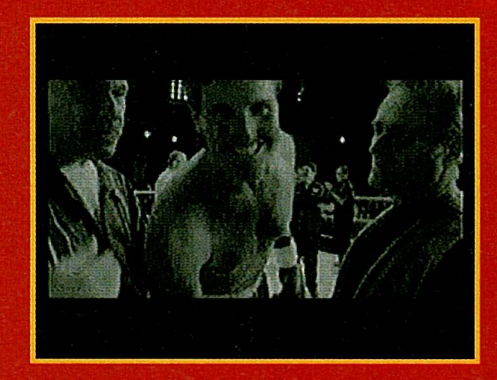


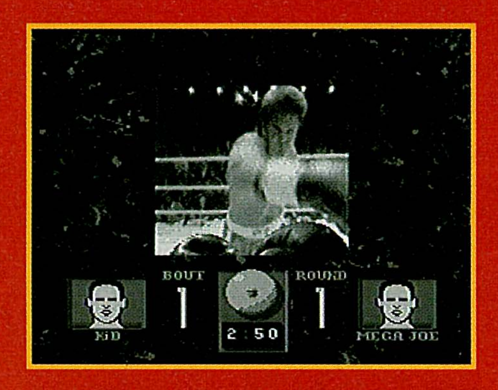


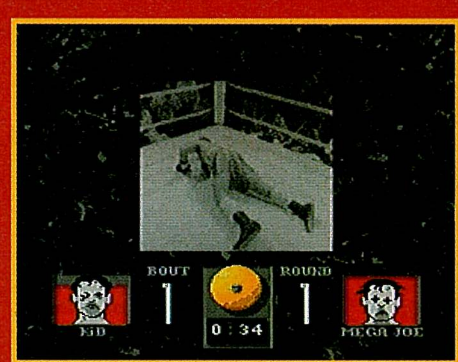


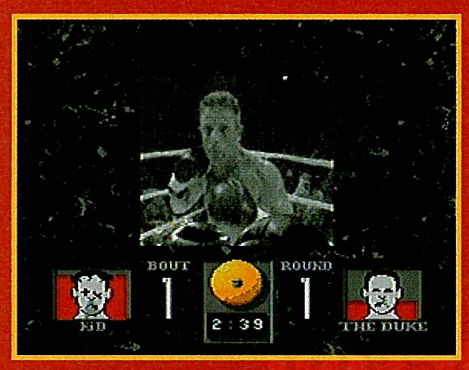
HIGH SCORE

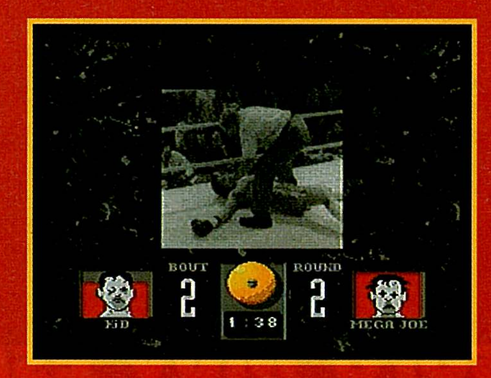
	NAME	POW	WON	LOSS	KO'S
1	KEVIN______	1340	21	1	20
2	NUKETHEDUKE	1312	20	4	18
3	STEVE______	1234	16	1	16
4	T.REX______	1074	12	3	10
5	EMMETT_____	811	17	19	1
6	MEGA_JOE___	809	8	2	5
7	BUCK_______	700	6	0	6
8	HONEYBOY___	503	4	6	1
9	ERF________	450	1	0	0
10	RON________	450	5	5	5



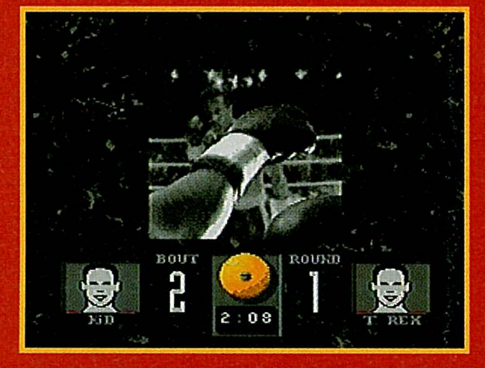








"angelitos") hasta que vuestro nombre suba lo suficientemente alto en el ranking como para poder disputarle el título a "Nuke the Duke". Y conviene que no os precipitéis, pues si os enfrentáis a él demasiado pronto acabaréis seguramente con moratones hasta en las pestañas. La experiencia que hemos adquirido después de una dilatada carrera a los mandos del «Prize Fighter» nos indica que lo más conveniente es que disputéis combates con los boxeadores más flojos ("Honeyboy" y "Mega Joe"), ya que, a medida que ganéis peleas, iréis obteniendo puntos de fuerza para vuestro personaje (con la particularidad de que luego podéis distribuirlos a vuestro antojo entre el puño izquierdo, el derecho o la resistencia física).



Una ejecución simple de los golpes, marcadores de energía que representan una cara que se va deformando a medida que recibe puñetazos, la posibilidad de grabar las partidas y, sobre todo, una magnífica puesta en escena que se asemeja al desarrollo de una película, son el resto de los aspectos que hacen de «Prize Fighter» un magnífico compacto con el que podéis comprobar lo que se siente al estar encerrado en un ring junto a un manojo de músculos de no muy pacíficas intenciones.

¡Menos mal que sólo es un videojuego!

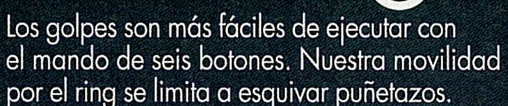
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Pura digitalización, tanto de los combates como de los prolegómenos. El blanco y negro le da un toque años 40 muy acertado.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

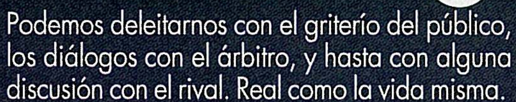


Los golpes son más fáciles de ejecutar con el mando de seis botones. Nuestra movilidad por el ring se limita a esquivar puñetazos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Podemos deleitarnos con el griterío del público, los diálogos con el árbitro, y hasta con alguna discusión con el rival. Real como la vida misma.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Los boxeadores rivales se nos quedan un poco cortos, y el porcentaje de golpes que recibe nuestro contrincante es demasiado bajo.

OPINION

Tras ver este «Prize Fighter» y otras sorpresas que nos prepara Digital Pictures (también son los "culpables" del «Ground Zero Texas»), parece claro que este grupo de programación se ha marcado un camino de calidad y diversión que nos deja enormemente satisfechos.

El compacto que nos ocupa es el juego de boxeo más realista de cuantos existen en el mercado, tanto por su calidad gráfica como por su completísima banda sonora. Pese a que nuestra avidez de diversión no tiene límites y hace que echemos de menos a algún boxeador rival más, no cabe duda de que nos encontramos ante un excelente CD del que se hablará mucho próximamente.

«Prize Fighter» se parece más a una película de boxeo que a un videojuego, y eso nos da una idea de su calidad.

TOTAL 85

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

DUNE
Battle for Arrakis

Un Tesoro Muy Especial

Durante el Imperio de Shadam IV, es decir, hoy en día, la cuestión del trabajo está tan complicada como lo estuvo hace algunos cientos de años -allá por 1993 d.C.- en un pequeño país del planeta Tierra llamado España. Los pilotos de aeronaves tienen que conformarse con ser taxistas nocturnos, los licenciados en razas interplanetarias hacen oposiciones a barrenderos públicos, los físicos termofotosintéticos se dedican a hacer la masa para los churros o venden Klennex en los asteroides dormitorio... en fin, un auténtico desastre.

Parados y más parados, gentes desilusionadas y jóvenes buscando su primer empleo salen cada mañana a las calles en busca de un trozo de pan cósmico.

El menú desde el que puedes elegir el tipo de vehículo, de construcción, etc., aparece presionando el botón A.

Los mejores ataques a la base enemiga se pueden realizar, como en este caso, por la retaguardia.

Pero, por desgracia, en el Imperio sólo existe oferta laboral en el sector bélico y, además de exigir una fuerte preparación, este ramo resulta tremendamente peligroso dado que el destino de los nuevos militares suele ser las abrasadoras arenas del desierto de Arrakis.

Desde hace varias décadas, en Arrakis o Dune, que es lo mismo, las tres grandes Casas -Atreides, Harkonnen y Ordos- combaten sin descanso para tratar de conquistar cada palmo de terreno y extraer, de esta manera, el valioso tesoro escondido en sus entrañas: La Especia. Esta lucha sin cuartel es el motivo argumental de este sensacional juego de estrategia programado por la compañía Sega para Mega Drive.

En «Dune, Battle for Arrakis» asumire-

Virgin Games • Estrategia • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 12

Este amasijo de construcciones que aparece en el Primer Contacto es un ejemplo del aspecto que tienen las bases que debes construir en el planeta Arrakis para poder llegar a controlarlo. La cosa empieza con la instalación de una planta de energía y, a partir de ahí, tenemos que mandar nuestras cosechadoras a recoger la preciada Especia (que nos sirve de dinero), estrujarnos el cerebro para ver la mejor forma de edificar nuestra base, evitar los ataques enemigos y, si es posible, destruir su cuartel general. Fácil, ¿verdad?

Cada una de las tres industrias te dará la posibilidad de fabricar, entrenar o mejorar tus tropas y equipos.

Preguntando se llega a Arrakis

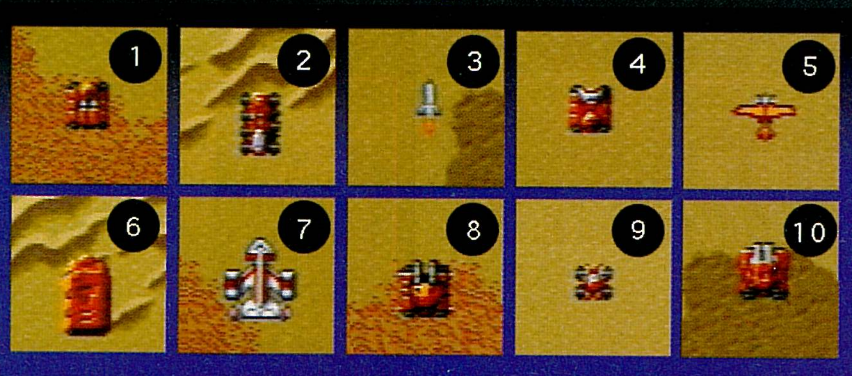
¿Tus primeros pasos con el «Dune» están siendo un desastre? ¿No tienes ni idea de para qué sirve cada edificio? ¡Pero hombre, chaval! Antes de ponerte a jugar, vete a la pantalla de presentación y "pregunta" allí por el Modo Tutorial, que seguro que te saca de apuros. En él te explicarán amablemente la forma de edificar, la finalidad que tiene cada construcción, cómo se manejan las naves,... Y todo ello con la aparición en pantalla de unas manos y un mando para que la lección quede bien aprendida. Así ya podrás.

mos el mando de una pequeña base de una de las tres Casas y, tras construir la infraestructura básica (refinería, caza, depósitos de Especia, fábrica de armas, radares, etc.), deberemos lanzarnos a la conquista del territorio, para lo que es necesario destruir el centro militar enemigo.

Las primeras fases son exclusivamente de recolección de Especia, pero las restantes son un emocionante reto por la supervivencia contra un numeroso ejército ya asentado sobre el terreno.

La dinámica del juego nos irá introdu-

¡Toma Parque Móvil!



¿Has contado bien? Efectivamente, estas diez modernas máquinas se encuentran a tu disposición para que tu aventura en el planeta Arrakis tenga un buen final. Y que conste que existen otras que no aparecen en este cuadro. De todas formas, para honrar a las que sí han querido salir, aquí están sus nombres: 1- Tanque lanzamisiles; 2- MCV; 3- "Mano de la muerte"; 4- Tanque sónico; 5- Ornithopter; 6- Cosechadora; 7- Transportador; 8- Tanque capturador ; 9- QUAD y 10- Devastator. ¿Serás capaz de manejarlos a todos?

Nunca imaginamos que una especia diera tanto de sí. Sin embargo, la protagonista de este juego no es una especia normal, es una sustancia en vía de extinción por la que se pelean las tres familias más poderosas del planeta Arrakis. Te advertimos: De tus conocimientos militares depende el futuro.

ciendo en un mundo frenético donde deberemos estar pendientes de todos nuestros recursos y donde tendremos que organizar nuestra producción de vehículos, Especia o tropa. Para ello, es necesario situar a nuestras fuerzas de defensa, ataque o exploración en el lugar más apropiado.
Cada fase incorpora nuevos elementos que aumentan la dificultad y el tiempo de preparación de la operación.
Además, nuestros rivales siempre cuentan con la

Antes de comenzar cada nivel, tenemos la ocasión de ver en pantalla a uno de los protagonistas del juego.

Nuestro radar (el recuadro que aparece abajo, a la derecha) se llena de interferencias cuando es atacado.

ventaja de partir con la base ya construida y con nuevas armas en cada cambio de nivel.

Al tener la posibilidad de combatir con cualquiera de las tres Casas, las diez campañas se convierten en treinta, y cada Casa equivaldrá a un nivel de dificultad ya que cada una tiene un potencial armamentístico diferente. La más fuerte es la Harkonnen y la más elemental, la de los Ordos, aunque combatir con ellos no es ninguna perita en dulce.

En definitiva, un juego explosivo y con muchísimas posibilidades que ningún amante de las consolas y ningún experto en técnicas militares debe perderse.

TOTAL 92

Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Escenarios bien diseñados con gran variedad de detalles y una excelente definición.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Mover a los peones y demás miembros de nuestra armada no tiene ningún misterio y el juego resulta tan rápido como apasionante.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Uno de los mejores aspectos del juego por su realismo y calidad. Las melodías no resultan en ningún momento agobiante.

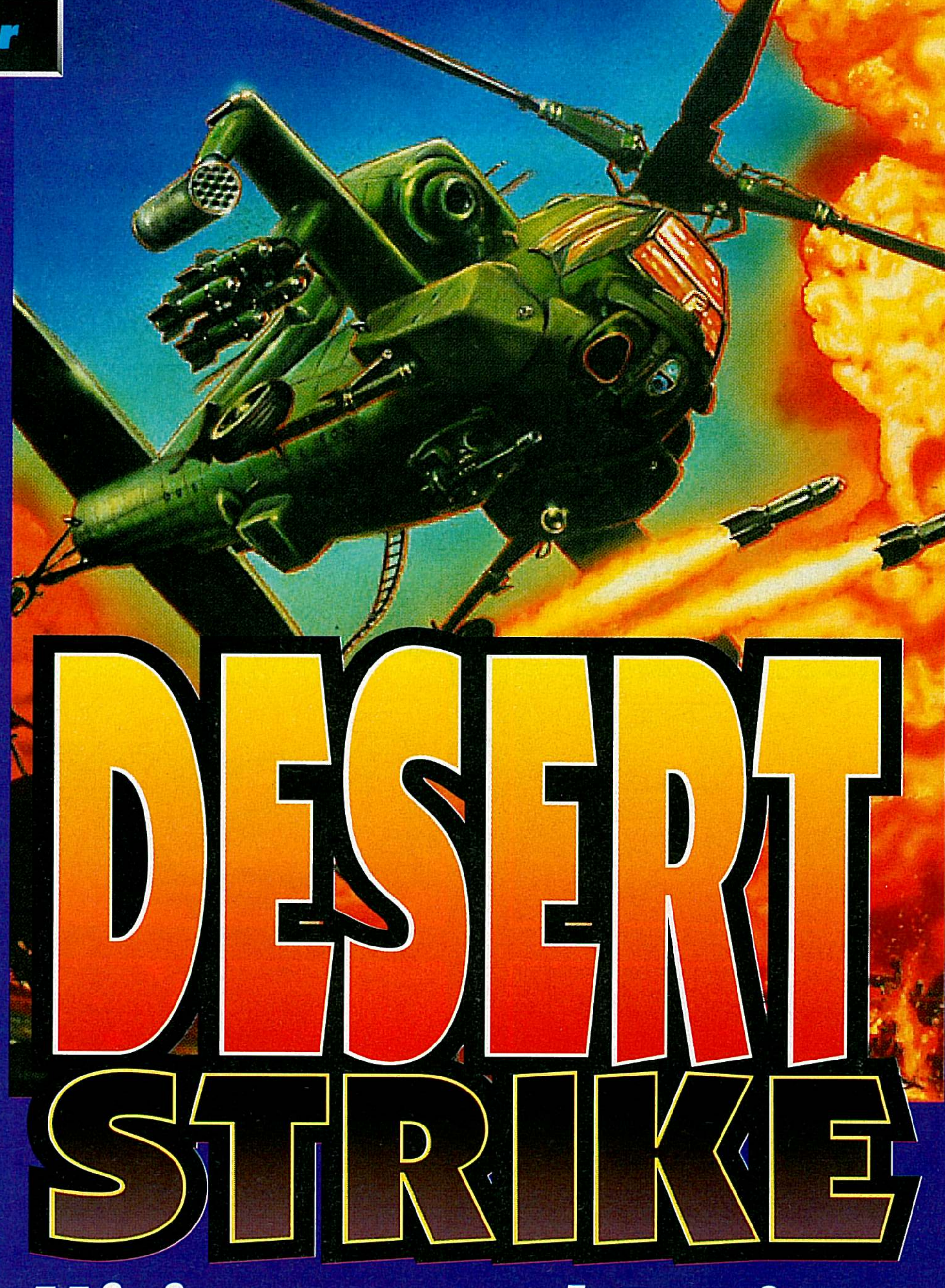
Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Por el elevado número de fases y por las posibilidad de jugar con las tres Casas, este programa merece una excelente puntuación.

OPINION

La adaptación del extraordinario juego de PC, «Dune, the Battle for Arrakis» a Mega Drive ha de considerarse como un nuevo acierto de Sega. El programa tiene una mecánica envolvente que engancha al jugador poco a poco, pero de forma segura y súper-divertida. Además, no es el típico juego de destruir sin más; antes de iniciar nuestra ofensiva, deberemos haber cimentado nuestra base con unos recursos, al menos iguales a los del rival, y eso es algo complicado a partir de la tercera fase. El resultado es un frenético ir y venir construyendo, ordenando tropas, buscando Especia, explorando, etc., que nos atrapará sin darnos cuenta.

Una auténtica maravilla para los amantes de los juegos movidos y llenos de posibilidades.



DESERT STRIKE

Misiones en el Desierto

Cuando hace unos años las tropas aliadas arrasaron el territorio iraquí, se pensó que el problema árabe estaba definitivamente resuelto, pero parece que el "bueno" de Saddam está dispuesto a dar más juego. Ahora, Clinton se encuentra decidido a acabar con el asunto y ha ordenado aniquilar todo el arsenal civil y militar existente en aquel país.

Para conseguirlo, no ha dudado en utilizar el mejor equipo de helicópteros existentes en el mundo: los Apache, a cuyos mandos deben estar los mejores y más experimentados pilotos.

Dado mi alto grado de conocimiento en asuntos aeronáuticos, tales como la conducción de aviones y naves espaciales, me ofrecí voluntario. El presidente norteamericano me llamó por teléfono y me agradeció este gesto, pero consideró más oportuno que continuara mi brillante carrera como redactor de Todosega. Así, lo cierto es que vas a ser tú, desde tu propio sillón, quien pueda ponerse al mando de tan sofisticado helicóptero y gozar de todas las sensaciones que este juego es capaz de proporcionar.

PRIMER CONTACTO

En esta panorámica, se observa ya en parte lo que te espera durante las distintas misiones: sobre todo arena, mucha arena, pero también multitud de baterías enemigas, lanzamisiles, carros blindados, radares, etc. Si quieres lograr tus objetivos, tendrás que afinar tu puntería y ser rápido de reflejos, porque de lo contrario...

Domark • Acción • Megas: 4 • Jugadores: 1 • N. dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords • Fases: 4

El recuadro de la parte inferior derecha de la pantalla avisa cuando se te acaba el combustible, el blindaje, etc.

Entre nuestras misiones está el bombardeo del Centro de Mando enemigo, formado por varios edificios.

Antes de lanzarte a surcar las tórridas arenas del desierto, podrás elegir entre cuatro opciones al que será tu compañero de vuelo. Después, tendrás que prestar mucha atención al general Kiriakov, quien te dirá cuáles son tus objetivos en cada una de las cuatro fases de que consta el juego. De este modo, deberás disponerte a salvar pilotos caídos al mar, a rescatar inspectores de la ONU y a descubrir campos de prisioneros, al tiempo que vas arrasando todo el arsenal bélico de que dispone el ejército iraquí.

Pero no pienses ni por un momento que vas a tener un viaje tranquilito. Te encontrarás en tu camino con carros blindados, lanzamisiles y todo tipo de armamento terrestre. Afortunadamente, estás al mando del mejor helicóptero del planeta y cuentas con un poderoso arsenal (tus ametralladoras y misiles son ciertamente letales) que te permitirá acabar fácilmente con centrales eléctricas, plantas químicas, centros de mando enemigo y demás. Por si esto fuera poco, también posees unos valiosísimos planos que te permitirán localizar rápidamente en qué lugar exacto se encuentran tus objetivos. Una última ayuda la encontrarás en unos pequeños recuadros que aparecerán en la pantalla cuando tu blindaje esté muy debilitado o te encuentres escaso de munición o combustible.

En definitiva, ya tienes todo preparado para acabar de una vez por todas con la gran amenaza que supone Saddam. De tu habilidad y destreza depende nuestro futuro. No nos defraudes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Aunque los escenarios no son demasiado variados, sí se puede decir en su favor que están repletos de armas enemigas.

Movimiento

Si bien no son muchos, los movimientos del Apache resultan ciertamente ágiles y muy veloces. Los controlarás en poco tiempo.

Sonido

El continuo sonar de las hélices junto a las bombas y ráfagas de ametralladora te harán sentir como si estuvieras en el propio Golfo Pérsico.

Jugabilidad

El reto que supone cumplir todas las misiones os convertirá en adictos a este juego. Manejar el Apache será coser y cantar en pocas partidas.

OPINION

Domark lanza ahora para tu Game Gear un juego del que seguro que ya has disfrutado en sus versiones para Mega Drive y Master System. Y se puede decir con rotundidad que no tiene mucho que envidiar a sus "mayores", salvando las lógicas diferencias.

El «Desert Strike» creado para tu consola portátil tiene toda la acción y la calidad que puedas esperar, tanto en los gráficos como en sonidos y movimientos. Con este juego, te garantizo que pasarás largos ratos sentado frente a tu Game Gear. Merece muy mucho la pena.

TOTAL 86

El «Desert Strike» para Game Gear repite la acertada fórmula que ya nos hizo disfrutar en las versiones para Master System y Mega Drive.

WONDER DOG

Poder Perruno

Corrían malos tiempos para los habitantes de la lejana galaxia Can-Can. Ya ni siquiera los más viejos del lugar recordaban la tranquila existencia que habían disfrutado durante tanto tiempo. La maravillosa armonía que mantuvieron entre sí los más de seiscientos planetas que formaban la G.U.A.U (Gran Unión Anti Uniformes) se había conseguido a base de esfuerzo. Desde el principio, todos estuvieron de acuerdo en firmar el Tratado contra la desmilitarización de la galaxia. Bueno, todos no. Los habitantes de Pitland B-15, un desértico asteroide del extra radio de Can-Can, siempre se negaron "por motivos de conciencia". Desde entonces, todos sabían que tarde o temprano los "objetores de conciencia", más conocidos como Pitbully's, comenzarían a dar problemas. Y vaya si los dieron ...

En seis meses la G.U.A.U. había desaparecido y sólo resistía a la invasión un pequeño planeta llamado K-9. Se rumoreaba que el motivo de tan heróica resistencia se debía a cierta poción inventa-

JVC • Plataformas • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: Password • Fases: 8 mundos

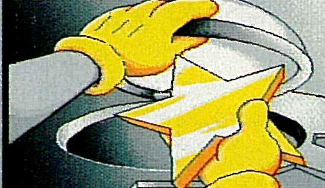
da por los sabios del lugar. Dicha sustancia, al ser inyectada en una persona, daba al receptor poderes inmensos.

Desgraciadamente, estos rumores no hicieron más que aumentar los deseos de los Pitbully de invadir el planeta K-9. Cuando por fin lo consiguieron, sólo un pequeño cachorrillo, al que se le había inyectado la poción Wonder, pudo escapar metiéndose en una huesonave. Pero está visto que tampoco era su día de suerte. Su nave se averió tras un corto vuelo y tuvo que hacer un aterrizaje de emergencia en un planeta conocido como Tierra. Ahora el pequeño cachorro tendrá que perfeccionar sus crecientes poderes y su habilidad luchadora antes de regresar a salvar su desamparado hogar. En primer lugar, tendrá que salir de la tierra y defenderse de una galaxia loca llena de estrafalarios cadetes del espacio, marcianos mutantes, gatos callejeros y Zorkens de nariz retorcida que arrojan gases venenosos, antes de poder luchar contra los malvados Pitbully's.

Y esto que acabáis de leer no es más que el principio de lo que os espera si os atrevéis a poner este «Wonder Dog» en vuestro Mega CD, porque deberéis acompañar a nuestro pequeño héroe en su viaje a través de 19 fases repartidas en 8 mundos. Comenzaréis en la tierra,

Al final de cada mundo nos enfrentaremos a enemigos tan "simpáticos" como éste.

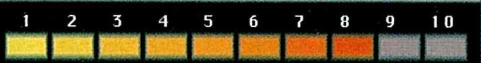
Gráficos divertidos y una acción desenfadada son la mejor carta de presentación de este juego.



GRÁFICOS FX

Buenas animaciones de los personajes con muchos detalles simpáticos que se acompañan de unos decorados alegres y divertidos sin excesivas complicaciones técnicas. Para un juego de este tipo están bastante bien resueltos, aunque algo tristes para las posibilidades de un Compact Disc.

SONIDO FX



Las melodías son alegres, desenfadadas y varían en cada mundo, aunque como os atasquéis en una fase puede que decidáis bajar el volumen para evitar estrellar la consola contra la pared. Puede que se os haga un poco repetitiva. Los efectos por el contrario están muy bien aprovechados. Especialmente recomendables en algunas fases.

TÉCNICA CD

La intro puede entrar a formar parte del universo animado, pero los gráficos del juego en sí no son como para necesitar de la potencia de un Mega CD. Donde más se nota las posibilidades del compacto es sobre todo en la intro y en las variadas melodías que acompañan a la acción. Quizá se podría haber aprovechado un poco más la capacidad del CD.

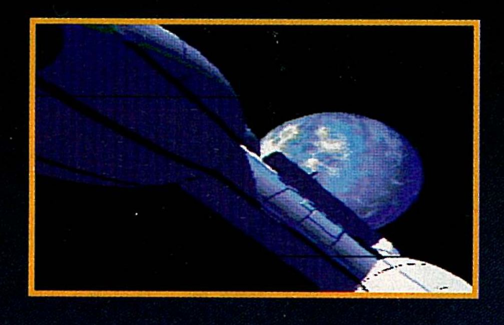
Aunque no decimos que se trate de un mal juego, sí que podemos hablar de una conversión a Mega CD poco aprovechada. Aún así es muy divertido.

en la pradera Bunny, donde trataréis de evitar que los saltarines conejos y el resto de la fauna propia de la pradera os den alcance. Tras esto, llegaréis al mundo subterráneo, último paso antes de iniciar el viaje hacia el planeta K-9. Un viaje, por cierto, no exento de problemas, ya que hay paradas previstas en las siguientes estaciones: Dogsville, donde vive la hez de la sociedad de la galaxia Mutt; Scrapyard o Parque chatarra, donde la única forma de sobrevivir es disparando contra toda la basura que se os eche encima; Luna loca o como luchar a muerte sobre una tundra de queso suizo contra los monstruos más horribles de Mutt; Planeta extraño, donde se encuentran los tipos más raros de la galaxia; Planeta Fogia, donde la niebla es tan densa que ni un cuchillo ginsu la cortaría, y, por fin, el Planeta K-9, en el que os veréis cara a cara con la temible flota Pitbully. Para ayudaros a llevar a buen fin vuestra misión contáis con un efectivo lanzador de

Vuestra misión consistirá en devolver la paz al mundo del «Wonder Dog». Para ello, tendréis que ir en busca de los sublevados en el Planeta K-9. A lo largo del camino encontraréis multitud de ayudas en forma de recargadores de vida y regeneradores de energía. Vamos, no tenéis un minuto que perder.

El universo de «Wonder Dog» está dividido en ocho mundos a cual más extraño. Cada uno de estos mundos está a su vez dividido en varias fases que iremos conociendo a medida que nos introduzcamos en él. Y si todo esto aún os parece poco, pues probad a encontrar las fases secretas ocultas en todo el mapeado.

Para ayudaros, contáis con la opción de Password que os dará la oportunidad de retomar la partida en el último mundo en el que os quedéis anteriormente, eso sí, en la primera fase de ese mundo. Así que ya no tenéis ningún motivo para no ayudar a nuestro pequeño amigo en su viaje a casa, al menos ya sabéis el camino.



estrellas y multitud de ayudas en forma de recargadores de vida, valiosas gemas, banderas de reinicio que os permiten retomar la partida en ese punto si se os acaba la energía, sonrisitas que os revelarán plataformas escondidas, invulnerabilidad que conseguiréis en forma de torbellino y, por supuesto, sabrosos huesos parpadeantes que al llegar a la mágica cifra de cien os regalarán una valiosa vida. Por otro lado, si de por sí el mapeado ya es bastante extenso, además, hay que añadirle la enorme cantidad de fases de bonus ocultas, que requerirán algo más de atención, pero que os recompensarán con todo tipo de útiles ayudas sin las cuales os puede resultar algo más difícil llegar sin novedad a K-9.

Wonder Dog ya está preparado, ¿y vosotros?

Gráficos (1–10)

Sorprendentes. Los escenarios son muy variado, lo que unido a la buena definición del protagonista da como resultado un buen nivel gráfico.

Movimiento (1–10)

El movimiento es suave y sin brusquedades dignas de mención. La animación del protagonista se ve arropada por varios planos de scroll.

Sonido (1–10)

Al nivel esperado. Las distintas melodías están bien adaptadas a cada una de las fases que, junto con los efectos, forman un buen conjunto.

Jugabilidad (1–10)

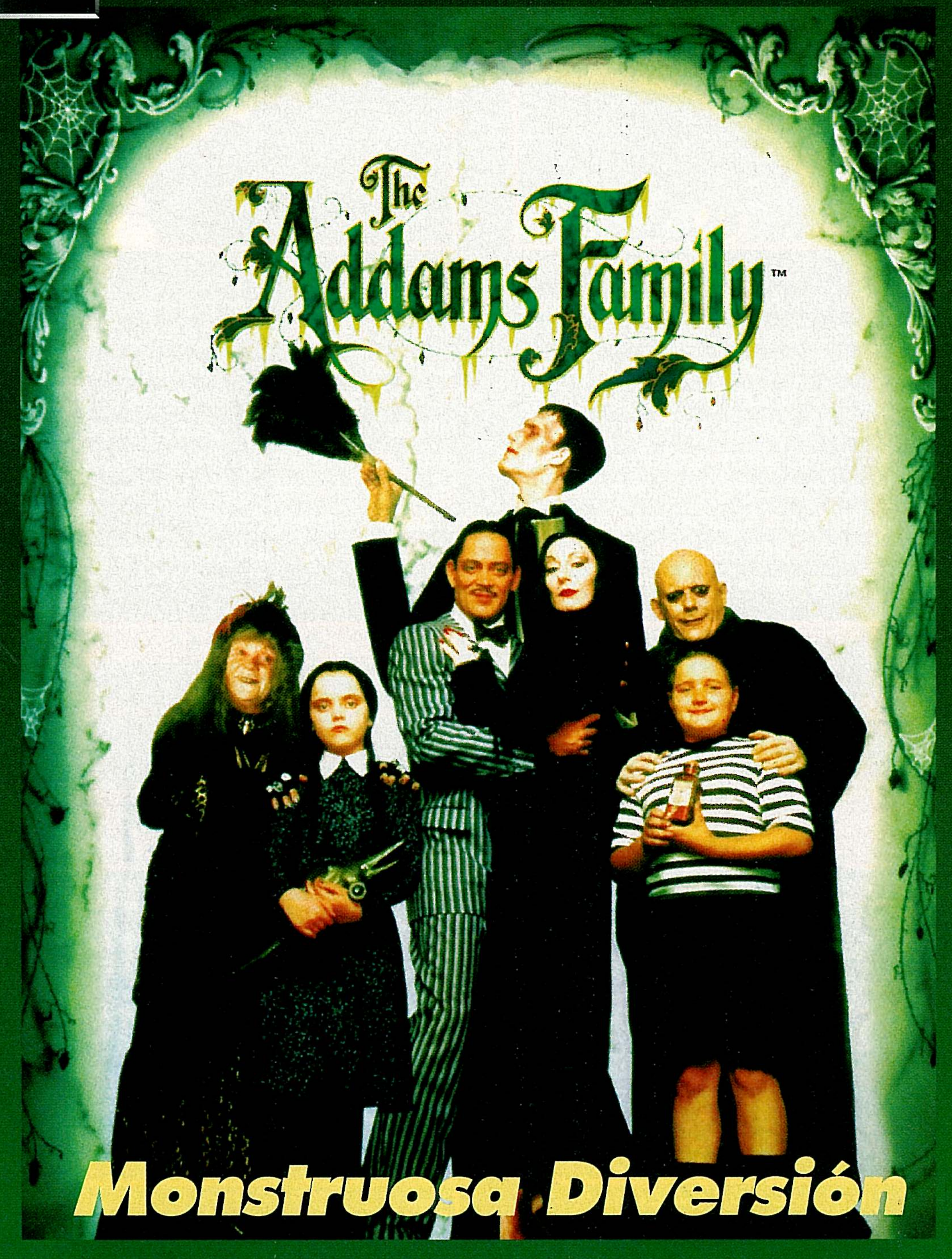
Muy sencillo. Lástima que la escasa dificultad y la opción de password lo hagan demasiado corto.

OPINION

La entrada de «Wonder Dog» en el Mega CD no ha desilusionado a nadie. Sin excesivas complicaciones técnicas, este juego ha sabido combinar la simplicidad de desarrollo con la más desbordante simpatía para conseguir su principal objetivo: divertir. Técnicamente no aporta nada nuevo, pero el planteamiento del juego tampoco lo requiere, así que el resultado final está a un gran nivel. Unicamente se le puede reprochar la escasa dificultad que posee que hace que, a pesar de que el mapeado es extenso, acabe resultando un juego demasiado corto. A pesar de su poca dificultad, no podemos negar que divertirá al más exigente jugón.

TOTAL 86

Un divertido juego de buen nivel gráfico y sonoro, pero con una baja dificultad por lo que acaba resultando corto.



Monstruosa Diversión

La vida de la familia Addams transcurría dentro de la más absoluta monotonía, ya sabes, lanzando calderas de agua hirviendo a los vecinos del barrio, destripando algún que otro animal que deambulaba cerca de su mansión o cortando de cuajo las orejas del hijo del vecino. Pero un día sus "bromas" fueron demasiado lejos: el bueno de Gómez decidió cortar los cables de la luz a todo el vecindario, y claro, esa faena en un día normal no hubiera tenido demasiada importancia, pero daba la casualidad que esa misma noche televisaban todo un Real Madrid- Barcelona y el barrio entero, incluso el mundo entero, esperaba la hora del partido con gran expectación. En represalia por todas sus anteriores acciones, pero sobre todo por esta última, los vecinos del barrio decidieron de común acuerdo dejar a Gómez sin lo que él más quería en este mundo: su familia.

De este modo, una noche en la que Gómez se encontraba en la habitual sesión de espiritismo de todas las semanas, aprovecharon para introducirse en su mansión y secuestrar a toda su familia. ¿Qué iba a ser de Gómez? ¿Qué haría sin sus adorados Fétido, Morticia y demás? La respuesta le vino rápidamente a su cabeza. Había que rescatarlos de inmediato costase lo que costase.

PRIMER CONTACTO

Aquí tienes al bueno de Gómez en el exterior de su lujosa mansión presto a comenzar el rescate de los miembros de su familia. Le espera una infinidad de fases, tanto en el exterior como en el interior de su "dulce hogar", en las que tendrá que hacer frente a todo tipo de terroríficos peligros. Para vencerlos, cuenta con su salto y con numerosos ítems que le servirán de ayuda.

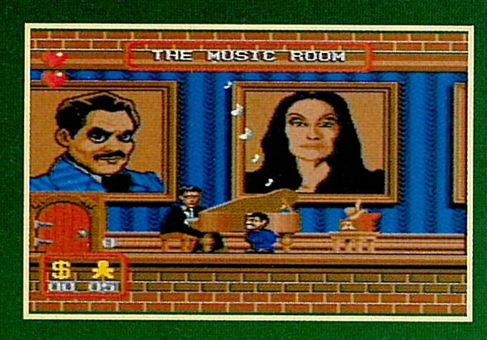
Acclaim • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Cont: Passwords • Fases: 14

Y es así como Gómez comienza una desenfrenada búsqueda de todos sus seres queridos que le obligará a introducirse hasta en los más recónditos lugares de su lúgubre mansión. Tú (ya lo estabas esperando, ¿eh?) le acompañarás en su recorrido por las diferentes habitaciones que la componen y así tendrás oportunidad de descubrir las espeluznantes galerías que hay en el subsuelo, la más que peculiar sala de juegos donde Morticia pasa largos ratos torturando a sus víctimas e incluso la cocina, en la que se preparan los más famosos estofados de ojos de culebra de todo el estado.

Si de verdad quieres ayudar a Gómez en su tarea deberás cubrirte de un gran valor, y tendrás que estar preparado para enfrentarte a terribles enemigos como fantasmas, muertos vivientes, arañas de enormes dimensiones e incluso explosivos tomates que estallan a tu paso durante la estancia en el huerto.

Afortunadamente, a lo largo del recorrido te encontrarás distintos ítems que te ayudarán a hacer menos insufrible tu estancia en la mansión: zapatillas deportivas que te permitirán ir a mucha más velocidad, espadas y pelotas que te irán abriendo más fácilmente el camino, escudos protectores que te harán intocable ante tus enemigos e incluso vidas extras que las podrás encontrar en los lugares más insospechados.

No permitas que una familia tan entrañable y con tan buen sentido del humor se deshaga. La subsistencia de una familia Addams unida durante siete u ocho siglos más están en tus manos.



Miles de secretos encierra esta monstruosa mansión. Únete a Gómez si quieres conocerlos.

Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Escenarios muy variados que representan todas las habitaciones y pasadizos de la casa.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Gómez posee unos ágiles movimientos que se convierten en velocísimos cuando coge las zapatillas deportivas.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La melodía es muy pegadiza. La silbarás continuamente en cuanto hayas jugado tres o cuatro veces.

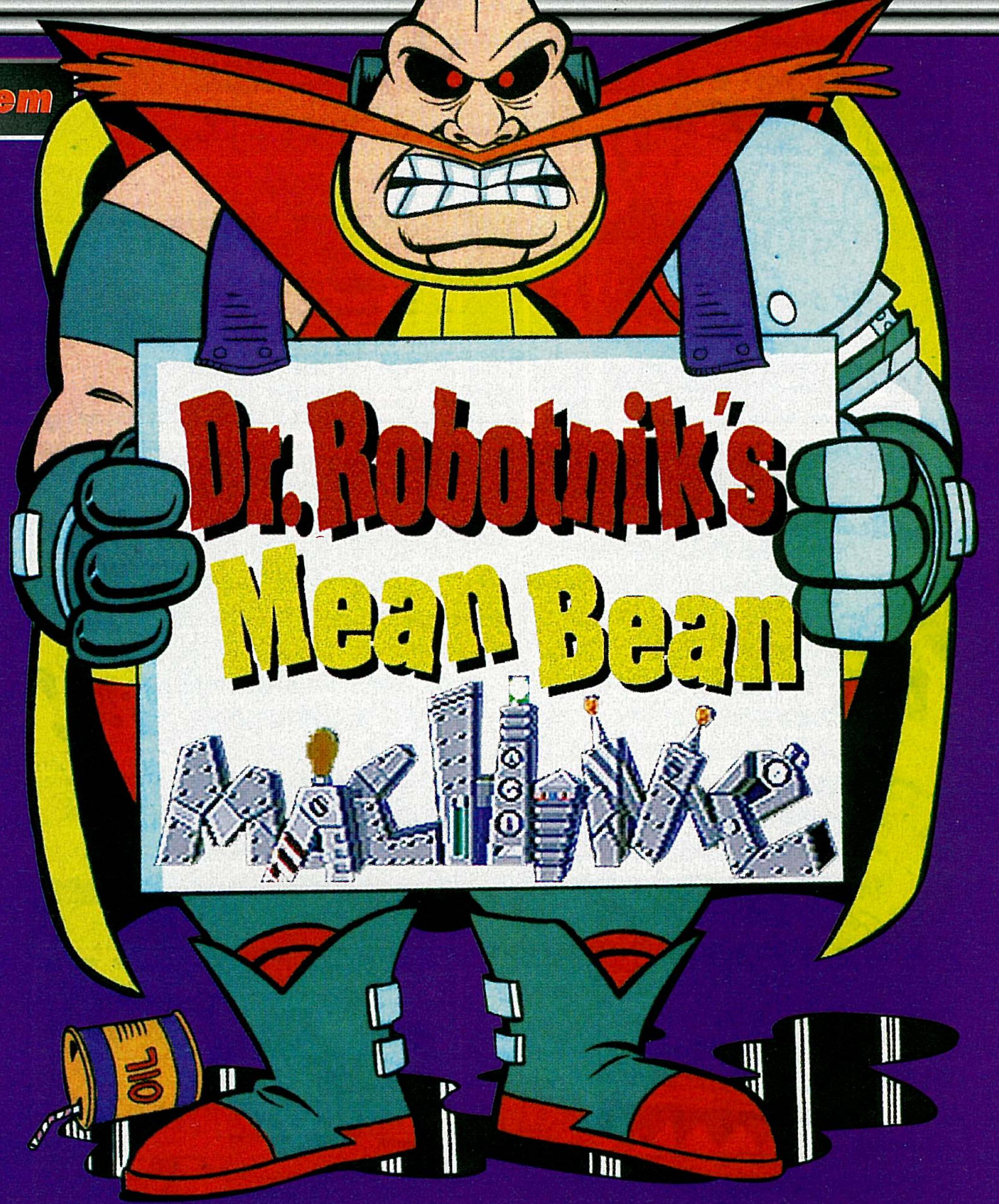
Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Tiene un grado de jugabilidad alto. Con mucha facilidad vas a quedar enganchado a este juego.

OPINION

En el interior de este cartucho se encuentra un gran juego que te hará pasar unos ratos muy divertidos ya que, además de contar con unos personajes terroríficamente simpáticos, los gráficos tienen una calidad muy elevada. Por si todo esto fuera poco, cuenta también con una música pegadiza que rápidamente comenzarás a tararear. Al poco tiempo de jugar estamos seguros de que te enganchará y te convertirá en adicto a él. Tal vez lo único que puede decirse en su contra es que sólo permite la diversión a un jugador, pero por lo demás se trata de un juego absolutamente recomendable.

«Addams Family» reúne todos los requisitos de un gran juego: acción, buenos gráficos, movimientos y una música pegadiza.



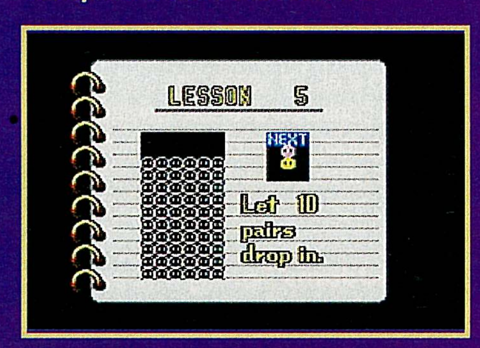
Desde aquel triste día, todo cambió. Cambió la hora de mi culebrón preferido, cambió el entrenador del atleti, cambió el precio de la gasolina (subió lógicamente), en fin, cambiaron tantas cosas, que mi estado de ánimo no podía estar más bajo. Pero lo que verdaderamente marcó mi vida a partir de entonces fue aquella rutinaria revisión médica que me realizaron en mi trabajo.

Aquel desalmado con bata decidió que mi colesterol tenía tal tendencia al alza que amenazaba con colapsar mis venas como si de céntricas calles en hora punta se tratase. A partir de ahí todo fue rodado. Pronto comencé a tener extrañas pesadillas en las que enormes pollos asados me atacaban lanzándome garbanzos, ejércitos de gambas asesinas me buscaban por las calles o malvadas judías mecánicas explotaban ante mis ojos. De todas las pesadillas, reconozco que la de las judías era la más terrorífica. Las había de varios colores, y, a pesar de parecer débiles legumbres, tenían acentuado su "gaseoso poder", con lo que al juntarse un mínimo de cuatro, explotaban. Yo intentaba huir, trataba de quitármelas de encima e intentaba que explotasen lejos de mí.

Ricas, Ricas, Ricas

Así me iba deshaciendo de ellas, aunque siempre caían más y más. Incluso de vez en cuando, unas extrañas judías transparentes se unían a la fiesta, provocando un caos que evitaba el poder formar los "cuartetos explosivos" que me libraban de los terribles frijoles. Afortunadamente, tras varios sueños con un horrible final, logré controlar la caída de las judías y conseguí librarme de mi más espantosa pesadilla. Hoy soy un hombre nuevo. Vivo en el campo alejado del ajetreo de la ciudad y me gano la vida vendiendo legumbres varias, porque a fuerza de colocar judías se me ha despertado el instinto agrícola. Eso sí,

Si lo que te va son los retos "imposibles", el modo puzzle es tu elección. Sólo para usuarios de Master.



Sega • Puzzle • Megas:2 • Jugadores:1 ó 2 • Niv. dificultad:5 • Continuac.: Password • Fases:13

PRIMER CONTACTO

A primera vista puede que los sencillos gráficos de este juego nos hagan pensar que no merece la pena, pero si esperáis hasta jugar unas partiditas, os aseguro que no os arrepentiréis. La gran variedad de las opciones de juego os garantizarán muchas horas de diversión, ya sea a solas o con vuestros amigos. La adicción está servida.

guardo como oro en paño mi cartucho de «Dr. Robotnik's Mean Bean Machine» que tantos recuerdos me trae...

Por fin, los usuarios de Master System están de enhorabuena. Sega ha considerado que un juego con tanta calidad, no podía ser terreno reservado para los usuarios de Mega Drive.

El objetivo de este juego es bastante sencillo, al menos en teoría. Tenemos una pantalla al más puro estilo Tetris o Columns, y parejas de judías de varios colores que caen desde la parte superior. Girando estas parejas hábilmente, debemos formar grupos de al menos cuatro judías del mismo color. Si lo conseguimos, éstas desaparecerán y le caerán a nuestro rival (bien la computadora o un amigo) con la particularidad de que ahora serán transparentes y le entorpecerán. En el modo de un jugador, nos enfrentaremos a los doce secuaces del Dr. Robotnik. Cada vez que ganemos a uno de ellos, conseguiremos el necesario password y así hasta derrotar al malvado Doctor. Claro que, donde el juego se convierte en "un vicio", es en el modo dos jugadores. Y para los alumnos aventajados, hay cinco niveles de dificultad, que pueden ser fijados por cada jugador desde el principio, para que luego no nos acusen de ser unos abusones. Ya sabes, a partir de ahora, adicción se escribe con A de Alubias, las del Dr. Robotnik.

Gráficos (1–10)

Si bien no son especialmente destacables, para un juego de este tipo no están mal. Son simples, graciosos y claros.

Movimiento (1–10)

No hay mucho movimiento que merezca ser comentado. Tan sólo la caída de las judías, que no es mucho.

Sonido (1–10)

Buenas melodías, pero se echan de menos algunos efectos sonoros que las acompañen como ocurría en la Mega Drive.

Jugabilidad (1–10)

Hasta el momento, hay pocos juegos que te "enganchen" tanto como éste. Seguro que no puedes echar sólo una partida.

OPINION

Con unos gráficos simples y con la adicción por bandera, este cartucho se va a hacer un hueco entre los grandes. No sólo se ha respetado el espíritu del juego de Mega Drive sino que incluso se le han añadido opciones para hacerlo más atractivo, con lo que el resultado final ha subido muchos enteros. Tanto el modo un jugador con sus password como la del modo versus de dos jugadores son muy destacables, y podemos calificar de agradable sorpresa el modo puzzle, que no se incluía en la versión anterior. En conjunto, genial. Menos mal que sólo son judías y no fabes asturianas...

TOTAL 83

Este cartucho es una prueba de que sin grandes alardes técnicos se puede hacer un magistral juego. Adicción en estado puro.

A la atención de los señores programadores: No es por importunarles, pero con ésta es ya la tercera vez que me obligan a emprender la difícil y peligrosa tarea de rescatar a mi progenitor de las garras del "malo como pocos" Brik Jagger. ¿Quieren que les refresque la memoria? Muy bien, allá va: primero fue en la versión de mis aventuras para Mega Drive, después para Master System y ahora, para rematar la faena, no se les ocurre otra cosa que hacerme aparecer en un disco para Mega CD.

Y lo peor de todo es que ni siquiera han tenido en cuenta mi corta y tierna edad (todavía estoy asistiendo al Jardín Jurásico de Infancia).

Nada, ustedes se inventan otro secuestro de mi querido padre, el archifamoso Chuck Rock, le colocan al juego una presentación de lujo, que parece un

¡Ten Padres Para Esto!

CHUCK ROCK 2 CD

SON OF CHUCK

Core Design • Plataformas • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 1 • Fases: Más de 15

Así Comenzó Todo...

episodio de una serie de dibujos animados, me arman con un sencillo garrote (de tamaño considerable, eso sí) y me dejan sólo en medio de la prehistoria más absoluta.

No se pueden ni imaginar la cara que se me quedó cuando me enteré de que tenía que volver a empezar con la tarea que ya emprendí con todo el dolor de mi troglodítica alma en las versiones anteriores. Menos mal que cuando avancé un poco comprobé que el desarrollo de las fases era similar al que ya había visto en los juegos de Master y Mega Drive, porque si no los dinosaurios se hubiesen extinguido del susto al oir mis gritos.

La mayoría de los niveles (excepto algunos, como el del árbol de la lava o los del interior del tronco) son de desarrollo horizontal y en ellos me encuentro con

GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si esperas encontrar algo novedoso, no hace falta que te pongas a jugar: Lo mejor de este CD en lo que a gráficos se refiere está en la presentación, un auténtico episodio de dibujos animados en el que asistimos al origen de la aventura. Ya en el juego, tanto los escenarios como los oponentes, son los mismos que en la versión para Mega Drive.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El aspecto sonoro es lo mejor de este disco. Durante la presentación podemos escuchar la voz perfectamente digitalizada de un narrador, y después deleitarnos con las diferentes melodías y los excelentes efectos (los de la fase de la Pradera de las Mariposas son memorables). Sin embargo, un buen sonido no justifica el paso de un juego de Mega Drive a Mega CD.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Novedades, lo que se dice novedades, se encuentran pocas en este juego. Hombre, se ha mejorado el scroll (ahora aparecen varios planos en cada fase), la presentación, que es una pasada, y el efecto tridimensional de las dos fases del interior del árbol, bastante bien conseguido. Nos hubiera gustado dar noticias más jugosas en este apartado. ¡Una pena!

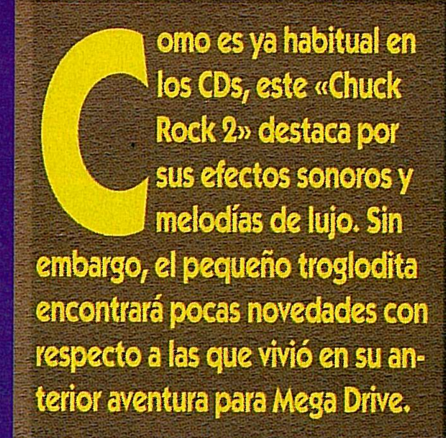
Al igual que en otras ocasiones, se ha potenciado mucho el sonido y muy poco lo referente a los gráficos y la técnica.

Prehistóricos, pero no serios

De acuerdo que están un poco atrasados. Hasta aceptamos que los llaméis cavernícolas, pero lo que no nos podéis negar es que los personajes de este compacto atesoran una simpatía fuera de toda duda. ¡No hay más que verlos!

viejos "conocidos" como Dippy el dinosaurio, Ozrics el pulpo o Sergei la babosa marina. Bueno, estos son enemigos de los grandes, de esos a los que cuesta dejar en la cuneta, pero no se vayan a pensar que me ha sido fácil acabar con otros menos fieros con los que me cruzo en los Suburbios de la Edad de Piedra, la Pradera de las Mariposas, la Montaña de Fruta o la Fábrica de Coches. ¿O es que no se acuerdan de que me han puesto por el camino obstáculos tales como horribles trogloditas, hombres lanzallamas, cabreados habitantes de las montañas nevadas y toda la fauna prehistórica que su mente calenturienta ha podido imaginar?

No se crean que mi enfado se acaba ahí. ¡Ni mucho menos! Modestia aparte, me considero un experto en el manejo del garrote, pero me parece muy fuerte



Como es ya habitual en los CDs, este «Chuck Rock 2» destaca por sus efectos sonoros y melodías de lujo. Sin embargo, el pequeño troglodita encontrará pocas novedades con respecto a las que vivió en su anterior aventura para Mega Drive.

Una de las fases de bonus consiste en esculpir una estatua de Chuck Rock dentro del tiempo que nos dan.

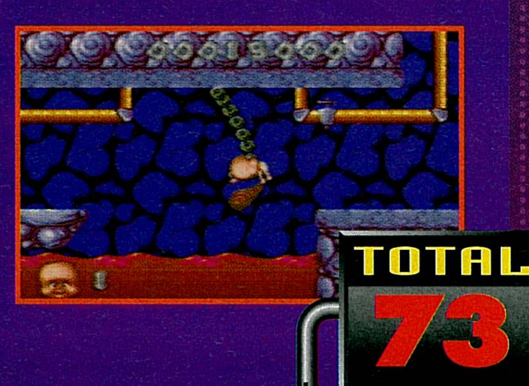
No todas las fases tienen enemigo final, pero de vez en cuando nos encontramos con rivales como éste.

que solamente ofrezcan una continuación a los atrevidos que quieran acompañarme en mi aventura. Sí, ya sé que cuento con la ayuda de diversos animales a lo largo del juego (¡qué sería de mí sin amigos el cerdo, el avestruz o la cabra, que me sirven de medio de transporte en distintos momentos!).

Tampoco hace falta que me repitan que existen diversas fases de bonus, como la del perro que come manzanas y la carrera por el río, en las que se pueden obtener nuevas continuaciones. Lo que ocurre es que a pesar de todo veo mi futuro más negro que el de una uva el día de Nochevieja.

Bueno, una vez que me he despachado como es debido, creo que ha llegado el momento de terminar esta carta.

Se despide, sin más, un troglodítico infante que está hasta sus prehistóricas narices de enfrentarse con todo bicho viviente. Firmado: «Chuck Rock 2» (el hijo de Chuck).



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los han mejorado respecto a anteriores versiones (la presentación es magnífica, el scroll es superior), pero es insuficiente para un CD.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los de Chuck 2 son los de siempre (garrotazos y saltos).Cabe resaltar el movimiento simultáneo de multitud de sprites en algunas fases.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Melodías espectaculares y numerosas. ¿Efectos? pues todos los que puedas imaginar y de la mayor calidad que hayas oído jamás.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Chuck 2 sigue tan divertido como en anteriores versiones, pero si no ganamos más continuaciones lo llevaremos muy crudo.

OPINION

Después de ver lo que habían hecho en Sony con la versión para Mega CD de las aventuras de Chuck Rock, nos temíamos que ocurriese lo mismo con Core Design y este «Chuck 2». Por desgracia, al igual que ha ocurrido con otras adaptaciones para CD de juegos de Mega Drive, sus creadores se conforman con hacer ligerísimas modificaciones en lo que a gráficos se refiere, añadir escasas innovaciones en el desarrollo de la aventura y, eso sí, deleitarnos con un sonido de lujo. Chuck Junior responde a esta descripción, si bien cabe decir en su favor que sigue siendo tan simpático como siempre, pero... ¿es eso suficiente para un compacto?

«Chuck 2» para CD es demasiado similar, en cuanto a gráficos y jugabilidad, a la versión de Mega Drive.

¿Hace un Mordisquito?

Yo no te entiendo, Piluca. Con las buenas piezas que tienes aquí entre la alta sociedad que frecuentamos, y te tienes que ir a liar con ese conde. Fíjate en Borja Mari, que, además de ser hijo del Marqués de la Buenaleche, juega al polo como los ángeles. Y qué te voy a decir de Pocholo, a quien sus padres le han comprado un yate para que en verano pueda ir de la mansión de Palma de Mallorca al palacete de Marbella en un santiamén.

O sea, te lo juro, o sea. Yo comprendo que si vas de viaje a Transilvania entres en contacto con la aristocracia del lugar y no te mezcles con el vulgo, pero de ahí a hacerte novia de uno de esos paletos media un abismo. ¡Pero tú has visto los vestidos que lleva! ¡Esa capa! ¡Si ni siquiera es de marca! Y ahora me sales con eso de que va a aparecer en un videojuego. Te juro por mi Porsche que es lo más vulgar que he oído en mi vida. Para colmo, no te creas que el tal Drácula se conforma con poco, no. El muy avaricioso prefiere que haya siete fases distintas, dividida cada una entre día y noche. Que si el Castillo de Drácula, que si ahora hago un Viaje a la Civilización, que ahora me apetece visitar la Hacienda Hillingham o el Monasterio de Carfax, que si patatín, que si patatán.

Bueno, y lo que le hacen al pobre Jonathan Harker ese ya es para castigarles sin tomar caviar durante un año. Encima que el pobre chico se ofrece para prota-

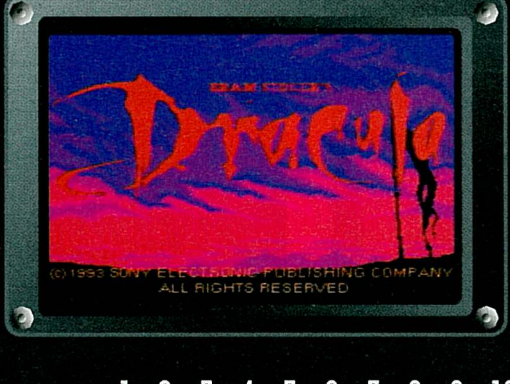
En pantalla figura siempre el tipo de arma que posees, tu energía y la del enemigo al que te estás enfrentando.

Como fin de fiesta, no está nada mal un enfrentamiento con el mismísimo Drácula vestido con su armadura.

PRIMER CONTACTO

Jonathan Harker comienza su particular viaje de placer en el Castillo de Drácula, donde tendrá que empezar a acostumbrarse a las plataformas y a la imagen de algunos personajes con los que se verá las caras con asiduidad: ratas, zombies, murciélagos... y el hombre que le proporciona las armas. ¡Menos mal que todavía le quedan algunos amigos!

Sony Imagesoft • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • N. Dificultad: 3 • Continuac.: 3 • Fases: 7

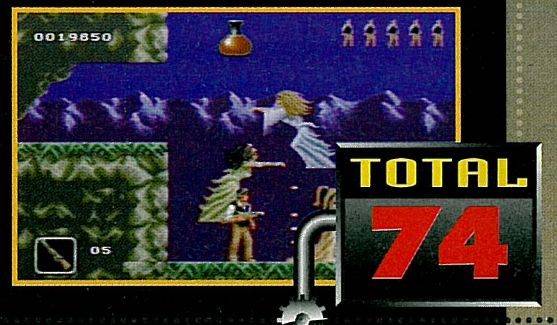


¿Donde se han dejado los ajos?

Buscando bien en cada fase del juego encontraremos a un enigmático personaje que nos indicará el tipo de arma que podemos encontrar en ese nivel. Mucho cuidado porque todas ellas, excepto la espada, nos ofrecen una cantidad limitada de munición. De todas formas... ¡echamos de menos la infalible ristra de ajos con la que evitar el ataque de Drácula!

gonizar el juego, resulta que ni le llevan a fiestas ni le sacan en las revistas del corazón, ni nada parecido. ¡Le tienen durante toda la partida saltando de plataforma en plataforma y enfrentándose a una cantidad de enemigos que ni Jimmy Jiménez Arnau! Con decirte que los más pacíficos son los murciélagos, esqueletos, zombies, lobos, ratas y tarántulas que abundan en todos los niveles. Imagínate entonces lo que le espera cuando llega a los distintos guardianes de fase que hay en el juego: el Dragón que lanza fuego, las Vampiresas que le persiguen, el Gigante con camisa de fuerza, el Lobo Azul y hasta el propio Drácula con distintas caracterizaciones. ¡No me lo puedo creer!

Menos mal que Harker debe ser de buena familia y habrá participado en innumerables cacerías como las que organiza mi papuchi, porque, si no, no se explica lo hábil que es manejando las armas que encuentra mientras avanza. ¡Qué hombretón! Lo dicho Piluca, que no creo que este conde de pacotilla sea el novio más adecuado para una chica de tu categoría. Además, hablando seriamente, de pija a pija, te digo que los colmillos que te has dejado no pegan para nada con el vestido rosa que llevas. Y verás el disgusto que le vas a dar a tus padres cuando les digas que te has liado con el protagonista de un videojuego. ¡Dónde vamos a ir a parar!



Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los escenarios son demasiado parecidos unos a otros, y los enemigos acaban saludándonos de tanto encontrarnos con ellos.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Más que andar, nuestro personaje parece ir patinando y su única habilidad es el salto. Muy limitado de movimientos.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nunca pensamos que un videojuego sobre el Señor de los Vampiros pudiese ir acompañado de música pachanguera. ¡Qué chocante!

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A pesar de todo lo que hemos comentado hasta ahora, puede resultar entretenidillo intentar llegar lo más lejos posible. Palabra.

OPINION

Sacar a Drácula de su tumba es una cosa muy seria. Tan seria que estamos seguros de que el Conde no estará muy contento con que le hayan despertado para protagonizar este juego para Mega Drive. Y es que este cartucho no llega a acercarse al nivel de que hace gala la película de Coppola: gráficos discretos, escenarios monótonos, enemigos escasos, movimientos limitados y melodías extrañas no son, sin duda, las armas más adecuadas para hacerlo.

Menos mal que Drácula puede resucitar cuantas veces quiera, porque así tendrá la oportunidad de repetir en otra oportunidad su paso a los 16 bits.

TOTAL 74

Drácula visita la Mega Drive con un juego de plataformas aceptable, pero que no alcanza el nivel de su inigualable protagonista.

Un día cualquiera en la hamburguesería que todos conocemos:
-"Felipín, mira que payaso tan rico. ¡Eh!, pero suéltale la nariz".
-"¡Juan, coge a la niña, que se está haciendo pis encima de Ronald McDonald".
-"Cristina, te he dicho mil veces que no le des puñetazos a ese payaso. Y menos, en el estómago".
-"Que no Carlitos, te he dicho mil veces que no. Que este Ronald McDonald no es de madera, así que deja de quemarle los pantalones con el mechero".
¡Qué bonito es ser un personaje famoso y querido por todos los niños! O, por lo menos, eso pensaba Ronald McDonald antes de comprobar lo que el "cariño" infantil significaba. Por eso aquel día se hartó de tantas muestras de simpatía hacia su persona y decidió darse un paseíto por el bosque. Pensaba que allí encontraría la tranquilidad que necesitaba, pero no podía ni imaginar lo que le esperaba cuando se encontró con un papel que parecía el trozo de un mapa del tesoro.
"Si encontrara el resto del mapa y recuperase el tesoro, podría comprarme un traje a prueba de niños", pensó el payaso.
Sin embargo, los otros tres trozos que faltaban estaban en manos de tres chicos malos que también ansiaban hacerse con el preciado botín, pero para fines muy distintos: Querían controlar el mercado internacional de aceitunas sin hueso para, a partir de ahí, hacerse con el poder mundial en posteriores etapas.
A pesar de todo, Ronald McDonald no dudó en emprender un viaje que le llevaría a protagonizar una muy divertida aventura en la Mega Drive.

La Aventura más Hamburguesera Jamás Contada

McDonald's® Treasure Land Adventure

PRIMER CONTACTO

El Bosque Mágico es la primera etapa en el viaje de Ronald McDonald en busca del mapa del tesoro. Le esperan tres fases más, pero en todas ellas tendrá que utilizar su magia y su puño telescópico para viajar de plataforma en plataforma sin sufrir daño alguno. Más adelante le esperan numerosos peligros (guardianes de fase incluidos) y también sorpresas agradables en forma de juego parecido al conocido "Columns". Una aventura, en fin, de lo más completita.

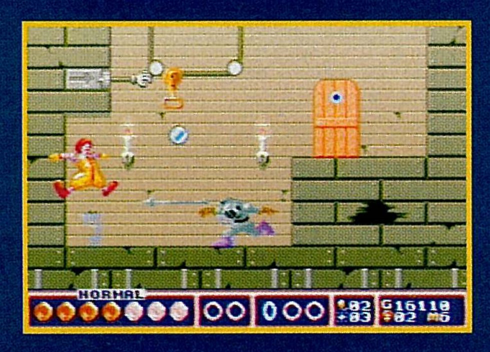
Sega • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 4

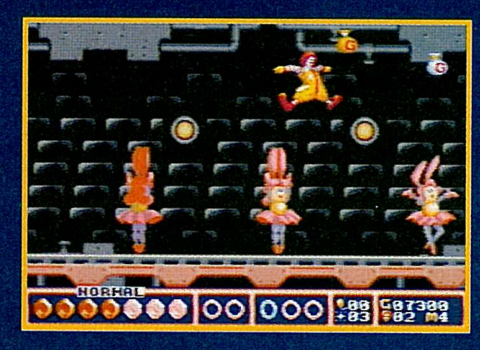
Hay payasos que tienen algo más que gracia. Este es el caso de Ronald, a quien veremos en esta aventura utilizando sus increíbles poderes mágicos.

La aventura de Ronald McDonald es original hasta en la forma de acabar con los guardianes de fase.

Quien haya visto un maquinista más curioso que éste, que levante la mano.

La primera fase de este cartucho transcurre en el bosque mágico, donde el simpático payaso ya puede poner en práctica sus diferentes habilidades: las dos más destacables son un brazo que se alarga hasta alcanzar las más altas plataformas y una magia que sirve para que ningún enemigo malintencionado se atreva a tocarle un pelo de la peluca a nuestro personaje.
Las siguientes fases (el juego consta de cuatro, dividida cada una en varios subniveles), llevan los originales nombres de "Ciudad Mágica", "Mar Mágico" y "Luna Mágica".
En medio de tanta magia, nos encontramos con niveles eminentemente plataformeros, entre los que abundan situaciones de esas tan poco recomendables para los nervios. La mayoría de las veces, por ejemplo, tendremos que avanzar lo más rápido posible porque el scroll nos persigue implacablemente.
Tampoco debemos sorprendernos si nos vemos saltando por encima de bailarinas





Como podéis apreciar en las numerosas pantallas que os ofrecemos el diseño de los escenarios hacen de este cartucho una auténtica joya gráfica.

giratorias o montados en barcas a merced de la tempestad, porque a la aventura no le falta de nada en lo que a acción se refiere. Ni siquiera los clásicos y peligrosos enfrentamientos con los correspondientes guardianes de fase.

Además de eso, la aventura de Ronald McDonald tiene detalles tan originales como la posibilidad de echar unas partiditas a un juego tipo Columns al que accedemos cuando reunimos un número suficiente de puntos.

Estos puntos, que se obtienen recogiendo ítems por el camino, también nos permiten comprar vidas extra o mayor cantidad de energía para nuestro personaje en una particular tienda regentada por el propio payaso.

Si finalmente logramos que nuestro héroe hamburguesero vea cumplido su objetivo, que no nos quepa la menor duda de que habremos contribuido a una causa justa para los estómagos de todos aquéllos que prefieran una doble con queso al sabroso y tradicional pincho de tortilla de patata. ¡No saben lo que se pierden!

Mc Donalds Treasure Land Adventure

Mc Donalds Treasure Land Adventure

Mc Donalds Treasure Land Adventure

Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Ronald ha hecho un gran trabajo: escenarios originales y bonitos, multitud de enemigos diferentes y un colorido fuera de lo común.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

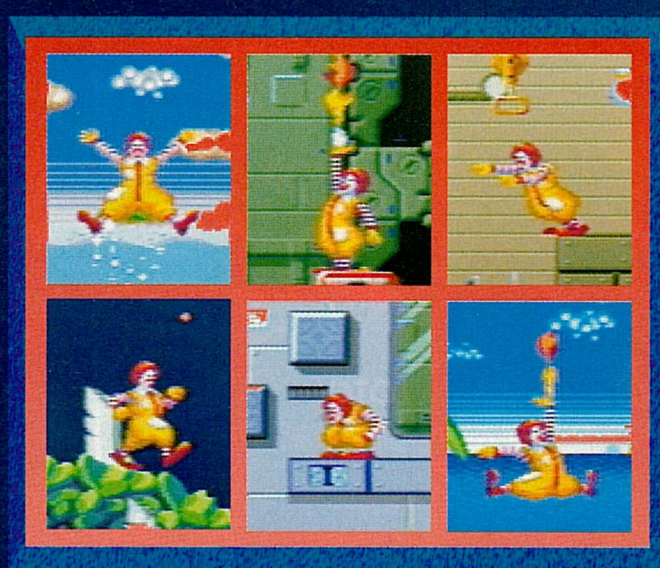
Nuestro payaso se mueve con sorprendente suavidad y cuenta, además, con un puño telescópico y una magia a prueba de rivales.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Las melodías suenan de maravilla. Con deciros que hasta se escuchan pasajes de "El Lago de los Cisnes"...

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Pese a tener solamente cuatro fases, su longitud hace que tengamos para muchas horas de diversión.



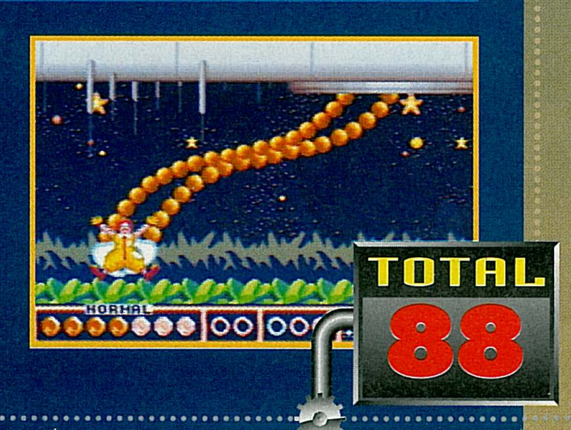
No dejes nunca de hacer el payaso...

Nuestro hombre en McDonald's no se cansa de hacer travesuras constantemente: carreras, saltos, magias... Quizá sea porque si deja de hacerlas su vida corre serio peligro, ¿no creéis?

OPINION

Con la multitud de juegos de plataformas que existen hoy en día para Mega Drive, para que una novedad destaque tiene que ofrecer algo que realmente merezca la pena. Puestos a pedir, nos gustaría que los gráficos, además de estar bien acabados, fuesen originales, que el juego tuviese "miga" y fuese variado, que el sonido superase a la media del resto de los cartuchos y que nuestro personaje tuviese facilidad de movimientos. Exigentes que somos, ¿verdad?

Pues este «McDonald's Treasure Land Adventure» reúne todas las condiciones que hemos comentado, convirténdose así en uno de los cartuchos mas brillantes de la temporada.



TOTAL 88

Original, divertido, bien acabado... Ronald McDonald se hará con el corazón de muchos seguidores de Sega gracias a este gran cartucho.

¿Quién Teme al Dragón Feroz?

DRAGON´S REVENGE

SKULL:
Esta calavera "vomita" enemigos y sirve de acceso a una fase de bonus.

DARVEL:
Su cabeza digitalizada cobra vida cuando las luces que la rodean son del mismo color.

LOTO:
Si logramos introducir la bola en él, podremos conseguir un gran número de puntos.

DRAGÓN:
Escupe fuego, enemigos y sirve también de entrada a una de las fases de bonus.

Tengen • Pinball • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Continuac.: Passwords • Fases: 1 Mesa y 8 F. Bonus

Según cuenta la leyenda, en un país lejano existía una pequeña villa sobre la que pesaba la maldición más terrible que podáis imaginar (y que conste que no nos referimos a cosas como ser punto importante en la ruta del bakalao o que a sus habitantes les hubiese nacido un interés especial por conducir motos con escape libre, no). Resulta que dicho pueblo estaba siendo aterrorizado por un cruel dragón que exigía que le entregasen como tributo una persona cada diez años, un particular "impuesto", cuyo pago dolía a los sufridos habitantes todavía más que el de la renta.

Sin embargo, como la avidez del dragón no quedaba suficientemente calmada con esa ofrenda, una mala pécora llamada Darvel le propuso que exigiese también la entrega de la damisela más bella del lugar. Que aceptara la propuesta el dragón y que fuera Darvel nombrada lugarteniente suyo fue todo uno.

Os preguntaréis si en esta leyenda no había buenos, ¿verdad? Pues sí, sí que los había.

Se trataba de tres aventureros que llegaron al lugar con la intención de acabar con el dragón, pero en cuanto trataron de ponerse manos a la obra, fueron encerrados por Darvel en bolas de cristal que les restaban toda su energía, con lo cual el futuro de nuestro pueblo quedó muy, muy negro...

Hasta aquí la historia y a partir de ahora es cuando vosotros entráis a formar parte de la historia, ya que la acción del «Dragon's Revenge» consiste en acabar a bolazos de pinball con los enemigos que "vomitan" las cabezas situadas en las tres zonas en que se divide verticalmente la única mesa de juego que presenta el cartucho. Una vez que lo hayáis hecho, podréis entrar en las fases de bonus que, a su vez, os permitirán liberar a los tres infortunados "rescatadores". Así de simple. Con que tengáis un poco de paciencia y bastante habilidad para que la bola no se os cuele, estamos seguros de que los habitantes de la pequeña villa podrán volver a vivir en paz.

Si es que no hay ningún dragón que se os resista.

OPERACIÓN RESCATE

Desde la mesa principal se puede acceder a ocho fases de bonus en las que, además de conseguir bolas extra, tendréis que rescatar a los tres personajes raptados por el dragón. ¡Sois su última oportunidad!

Gráficos (1–10): 8

La mesa principal y las fases de bonus incluyen digitalizaciones. Echamos de menos otras mesas que nos hubieran alegrado la vista.

Movimiento (1–10): 8

Dentro de las limitaciones propias de las máquinas de petacos, la bola se mueve con una rapidez aceptable.

Sonido (1–10): 8

Como los pinball tradicionales, éste tiene unos efectos sonoros espectaculares. Se incluyen "insultantes" digitalizaciones de la voz de Darzel.

Jugabilidad (1–10): 7

Aunque el reto es hacerse el mayor número de puntos posible, jugar constantemente en la misma mesa puede llegar a hacerse monótono.

OPINION

Cuando una primera parte reúne suficiente calidad, no siempre es fácil que sus continuaciones lleguen a superar lo que aquélla ofreció. Esto es lo que parece haberle ocurrido a «Dragon's Revenge» (segunda parte del «Dragon's Fury», basado a su vez en el «Devil Crush»): nos recuerda tanto a su hermano mayor que no llegamos a acostumbrarnos a lo que nos ofrece. La estructura de la mesa es similar a la de su antecesor y la mecánica de juego es la misma. A su favor está el hecho de que un pinball siempre es un pinball en lo que se refiere a adicción y posibilidades de pasar un buen rato, y más cuando su planteamiento es original.

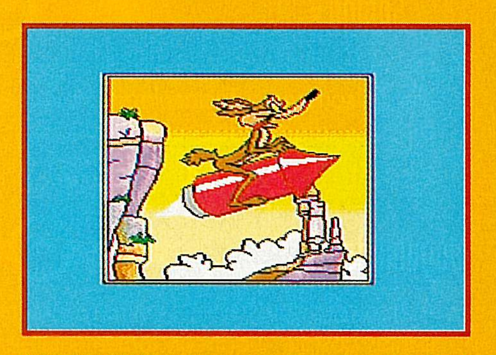
TOTAL 81

Aunque no alcanza el nivel de la primera parte, «Dragon's Revenge» conserva el poder de adicción de todo pinball.

DESERT SPEEDTRAP

Seguimos Corriendo

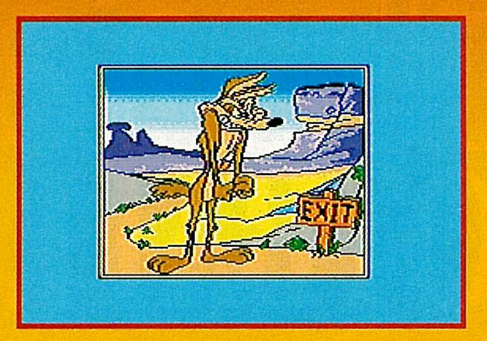
Cuando Fulgencio Correcaminos no era más que un huevo ya empezaban a adivinarse sus portentosas cualidades para la carrera, pues fue el primero de todos sus hermanos en romper el cascarón. Esta cualidad le llevó a ayudar a sus padres haciendo de fax en la central de correos del pueblo cuando salía del colegio. Los ojeadores de la Universidad de Polligan State le ofrecieron una estupenda beca para estudiar telecomunicaciones y perfeccionar sus habilidades como correcaminos en el equipo de atletismo. Pronto pulverizó todos los récords de las pruebas de velocidad, durante las olimpiadas en las que participó la selección de Pájaros Unidos. Su fama se hizo tan grande que le hicieron hasta una serie de dibu-



PRIMER CONTACTO

El desierto de Arizona y el Gran Cañón del Colorado son los primeros escenarios donde plataformea este ave con propulsión a chorro. En su camino encontrará este objeto de apariencia futurista que le transportará a zonas de bonus repletas de estrellas que le aumentarán el tiempo con el que ha de concluir las fases.

Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 8



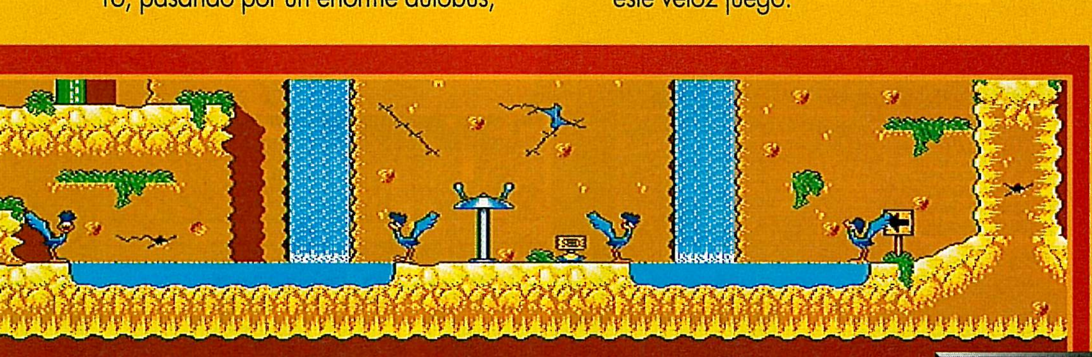
En su empeño, Wile E. Coyote utilizará toda su capacidad de inventiva para crear los objetos más insospechados.

Pero Coyote no sabe que Correcaminos es famoso en el mundo entero por su velocidad. ¡Todo un campeón!

jos animados en televisión.

Tras ganar todas las pruebas de velocidad en las Olimpiadas Avícolas de Verano, nuestro amigo Fulgencio Correcaminos decidió regresar a las tranquilas y soleadas tierras del oeste americano. Pero esa tranquilidad tan deseada pronto se convirtió en una utopía cuando conoció a un cánido de la familia de los coyotes que pretendía cazar a esta pobre e indefensa avecilla con el fin de zampársela con plumas y todo.

Y la historia continúa. En su empeño, Wile E. Coyote utilizará toda su capacidad de inventiva para crear los objetos más insospechados con los que poder perseguir a esta pequeña bala del desierto. Desde el supercohete hasta el autogiro, pasando por un enorme autobús, cualquier cosa puede ocurrírsele a Coyote para dar caza a nuestro simpático amigo. Pero no sabe que tras el aire inocente y despitadillo de Correcaminos se encuentran las manos de los mejores jugones a este lado de Río Grande, y que además de su gran velocidad y capacidad de salto, esta gallinácea dispone de varios items que le facilitan la huida. Estos objetos aparecen a simple vista o bien están escondidos dentro de los enemigos de cada fase. Los hay de tiempo extra, invencibilidad, aumento de velocidad, multiplicador de puntos, resortes de salto y máquina de transporte a zona de bonus. Con estas pequeñas ayuditas no te será difícil esquivar a este indeseable coyote por las ocho fases de que consta este veloz juego.



Gráficos (1–10): 8

Correcaminos y Coyote presentan el mismo aspecto que los dibujos animados. Los escenarios varían notablemente de una fase a otra.

Movimiento (1–10): 8

Como su nombre indica, corre, pero además salta. Movimientos propios de un juego de plataformas con grandes dosis de humor.

Sonido (1–10): 8

Los aspectos sonoros de este cartucho logran un excelente nivel como pocas veces se ha podido disfrutar en este sistema.

Jugabilidad (1–10): 8

A veces resulta excesivamente rápido nuestro amigo Correcaminos, sobre todo en aquellas plataformas de diminutas proporciones.

OPINION

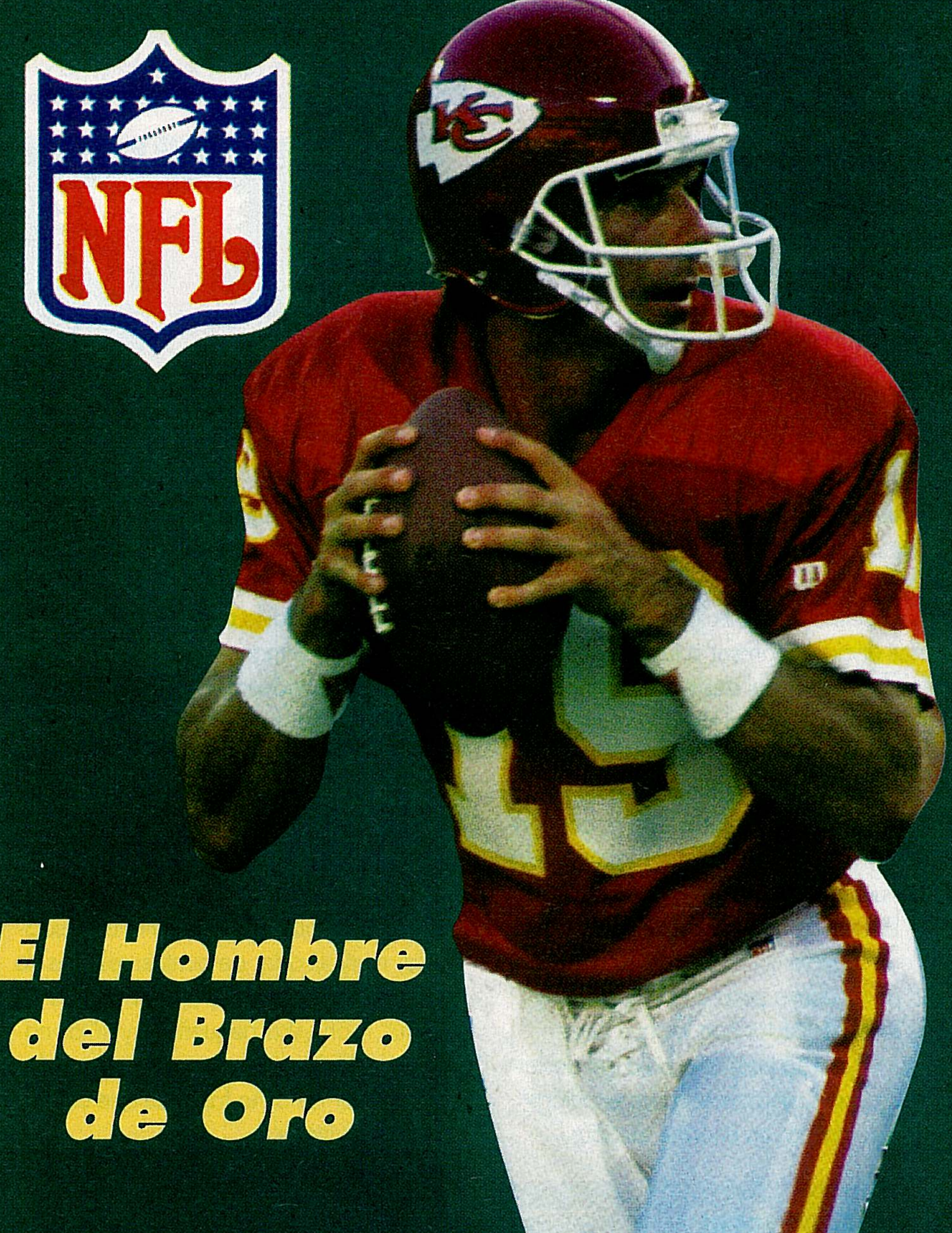
Correcaminos y su inseparable amigo Wile E. Coyote desembarcan en Master System con toda su capacidad de diversión y entretenimiento que ya conoces. Por ocho extensas fases te perseguirá este astuto personaje del desierto, donde se combinan plataformas tanto horizontales como verticales y zonas donde la habilidad será el principal arma. Aunque la velocidad pueda parecer por momentos descontrolada, la jugabilidad es excelente gracias a la gran cantidad de objetos (Marca Acme) que puedes utilizar. Además contarás con tres vidas y otras tantas continuaciones para hacer las partidas casi interminables.

TOTAL 80

Sega ha lanzado un excelente juego para Master System con la calidad gráfica de los dibujos animados de la casa Warner.

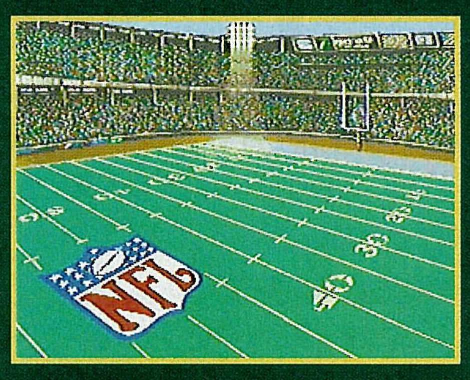
Joe Montana's NFL FOOTBALL

El Hombre del Brazo de Oro

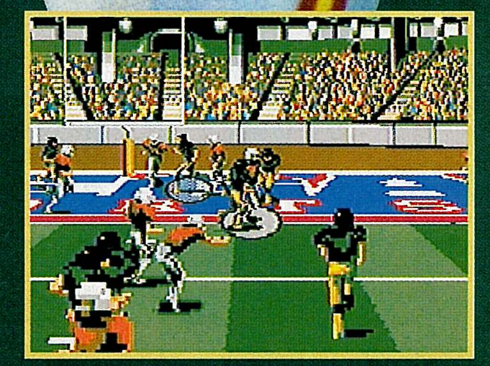


Como todos sabéis, el panorama deportivo patrio está dominado por el fútbol y, en menor medida, por el baloncesto. Sin embargo, y aunque este esquema todavía perdura mayoritariamente, poco a poco hemos visto cómo otros deportes han ido ganando adeptos en nuestro país. De entre estas nuevas aficiones, hay una que se está abriendo paso con fuerza entre los más jóvenes: el fútbol americano. Para los no iniciados, esas dos palabras son sinónimo de "angelitos" de cerca de dos metros de estatura, varias toneladas de peso y una dieta nada equilibrada a base de cientos de hamburguesas diarias. Su misión en el campo es darse unos a otros los más tremendos empujones que se recuerdan en pos de un balón que, para colmo, no es redondo.

Lo que no mucha gente sabe es que detrás de esa poco estilizada imagen se esconde una intensa preparación física y un estudio detallado del movimiento de cada jugador en el campo. Vamos, que resulta que lo que parece el caos más ab-



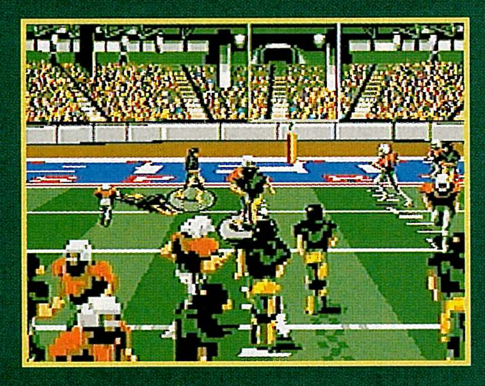
Antes de comenzar los partidos asistimos a una majestuosa perspectiva general del estadio repleto de gente.



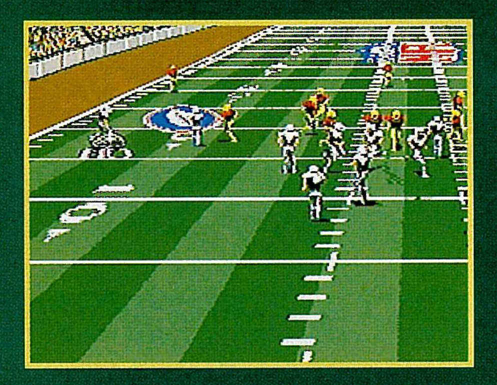
Sega • Deportivo • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 3 • Continuaciones: Graba Partiidas • Fases: Liga

¡REPETIMOS!

Si la última jugada os ha gustado, si no sabéis dónde habéis fallado o queréis estudiar la estrategia empleada más detenidamente, la opción de repetición os permite volver a verla nada menos que desde cuatro cámaras distintas (una situada, incluso, en el casco de un jugador). ¡No perderéis detalle!



soluto cuando está el balón en juego obedece a una estrategia preconcebida para que cada forzudo vaya a chocar con su par correspondiente. Y lo que tampoco es conocido por un gran número de personas es que entre esa cohorte de súper atletas existe uno que destaca por encima del resto: Joe Montana, nominado



tres veces como mejor jugador de la Super Bowl y el mejor pasador de la historia de la NFL (la liga norteamericana).

Pues bien, después de esta instructiva introducción, ha llegado la hora de ir al grano, que es lo que interesa. Resulta que en Sega han pensado que no estaría nada mal juntar al mejor jugador de fútbol americano con el mejor soporte técnico de que disponen, el Mega CD. El resultado de esa brillante idea responde al nombre de «Joe Montana NFL Football», y dice llegar con aspiraciones de convertirse en la más brillante adaptación de este deporte al mundo del videojuego.

Aunque sea de cajón decirlo, conviene recordar que la cosa consiste en disputar cuantos partidos queráis y ganar cuantos partidos podáis en dos modali-

GRÁFICOS FX

Las vistas del campo, el seguimiento del balón, la suavidad de movimientos, los comentarios de Montana..., todo eso está muy bien, pero no nos convence. Primero, por la confusión que se produce en determinadas jugadas. Segundo, porque a medida que nos acercamos a los protagonistas, se van convirtiendo en un conjunto de pixels cada vez más evidente.

SONIDO FX

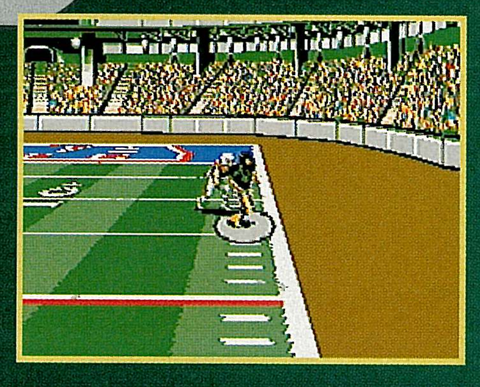
En un juego deportivo la melodía no es lo que más importa, pero es que en esta ocasión la música queda reducida a la canción de la presentación. Durante el partido, sólo escuchamos al público y a los jugadores chocando entre sí. Si elegimos en el cuadro de opciones, podremos oir un comentario de la jugada, además de las lecciones de Montana.

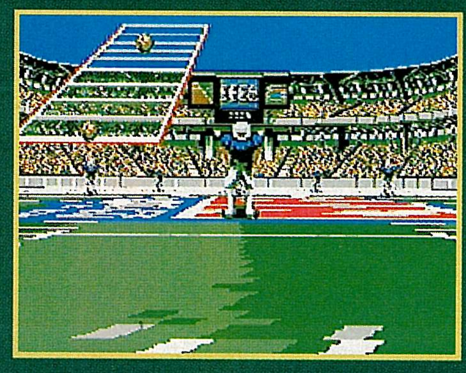
TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

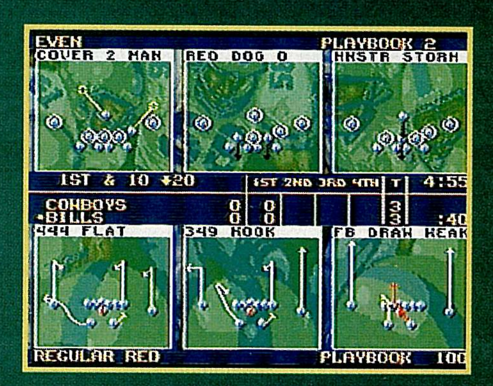
La rotación del campo y el cambio de la perspectiva de juego a medida que se desarrolla la jugada son algunas de las novedades, gracias al chip "ASIC graphics"
Sin embargo, a medida que la toma se acerca los jugadores se transforman en una masa informe de píxels, lo cual hace que la imagen pierda mucha nitidez.

Joe Montana nos ha traído espectaculares y realistas perspectivas de juego, pero se ha olvidado mostrárnoslas con nitidez.





Aquí tenéis la patada inicial en una repetición vista desde la camara situada en el casco de un jugador.



La variedad de jugadas a elegir, tanto ofensivas como defensivas, es, como podéis ver, muy amplia.

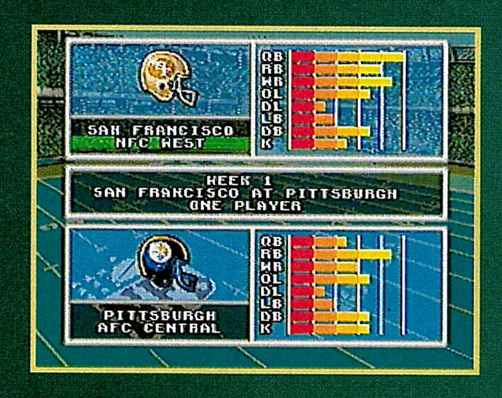
dades: exhibición o liga regular tras la que, si salís triunfadores, podréis enfrentaros a los 10 equipos más poderosos de la historia. Con una u otra opción, antes de comenzar el encuentro podréis elegir a vuestra formación entre las 28 que disputan la NFL, y para facilitaros las cosas se os mostrará un cuadro con todos los pros y los contras de cada escuadra.

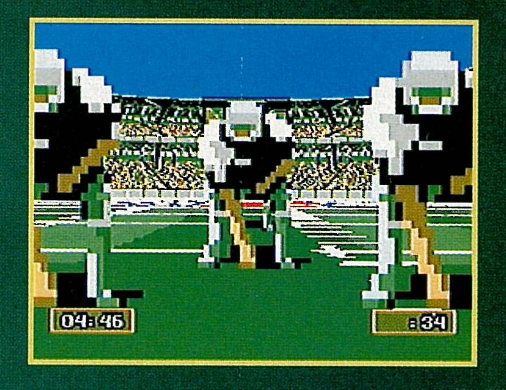
¿Ya sabéis cuál va a ser el equipo de vuestros amores? Bien, pues entonces... ¡a jugar! Como seguro que sóis unos grandes conocedores de este deporte, suponemos que no encontraréis ninguna dificultad en el paso previo a la entrada en acción: la elección de la jugada más adecuada para cada momento (existe una gran variedad de posibilidades, tanto ofensivas como defensivas).

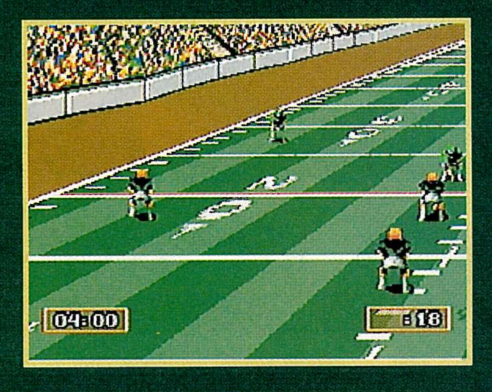
Una vez conocida la estrategia, no queda más que ponerla en práctica, para lo cual el juego ofrece una perspectiva trasera, de forma que el equipo que

¿DIGAME?

¿Os habéis hecho un lío con los esquemas de las jugadas? ¿No tenéis ni idea de cuál elegir? Entonces es el momento de pedir tiempo muerto y llamar a Joe Montana. El mejor "quarterback" de la historia os explicará las características de cada una a través de una imagen suya "made in TruVideo". Prestadle atención, porque nadie sabe más que él sobre esto (lástima que ande flojo de castellano).







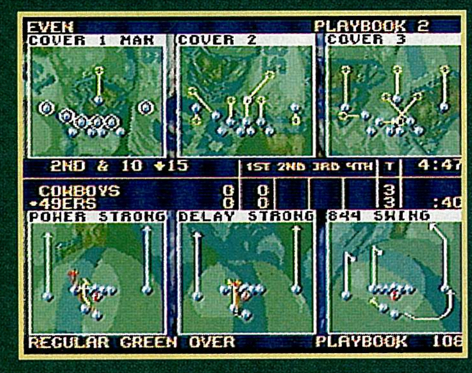
comienza la jugada atacando siempre es el que queda más cercano a la pantalla.

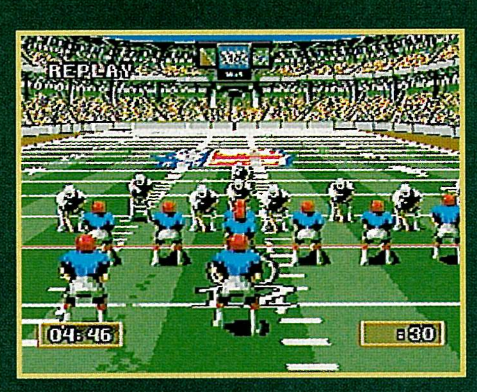
En cuanto al manejo de los jugadores, existe toda una gama de movimientos para que nada se nos escape a la hora de intentar la anotación:

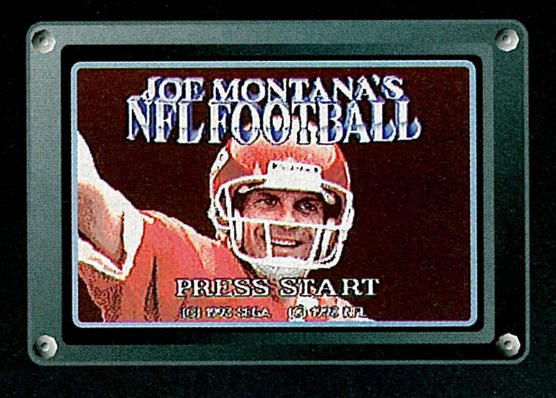
En ataque, se puede seleccionar el jugador al que se quiere pasar, cambiar la jugada previamente establecida, pasar (se puede modificar el arco del lanzamiento), hacer girar al jugador que corre con el balón, etc. En defensa, por su parte, se puede elegir el jugador al que queremos manejar, se puede cambiar por el que esté más cerca del balón en cada momento y, obviamente, se pueden hacer placajes.

Esto es, en resumidas cuentas, lo que «Joe Montana» os propone como la mejor fórmula para emular sus logros. El estadio está ya lleno y el público espera con impaciencia a los seguidores del hombre del brazo de oro.

¿Estáis vosotros entre ellos?







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Han logrado captar toda la espectacularidad de este deporte, pero no han conseguido que los gráficos tengan la claridad necesaria.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sobresalientes y suaves como pocas las rotaciones del campo, pero tremendamente enmarañada la ejecución de las jugadas.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La digitalización de las voces y del sonido ambiente es buena, pero creemos que falta "vidilla" cuando el balón está en juego.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Este es un deporte ya complicado de por sí, pero nos lo han puesto todavía más difícil con una forma de juego bastante confusa.

OPINION

La aparición de un juego para Mega CD basado en uno de los deportes más espectaculares que existen parecía conformar un cocktail muy atractivo. Sin embargo, nos da la impresión de que todo lo que este «Joe Montana NFL Football» ha ganado en innovaciones técnicas, lo ha perdido en jugabilidad y claridad gráfica. Detalles como la visión de juego, la posibilidad de grabar partidas o los comentarios del propio Montana son de agradecer, pero la baja definición de los jugadores hace muy poco en favor de este compacto. Por extraño que parezca, nos seguimos quedando con la serie «John Madden» para Mega Drive.

TOTAL 79

Un CD con ambiciosas pretensiones, cuya baja definición gráfica le impide cumplir lo que prometía.

Con el Sello Olímpico Bajo el Brazo

Winter OLYMPICS

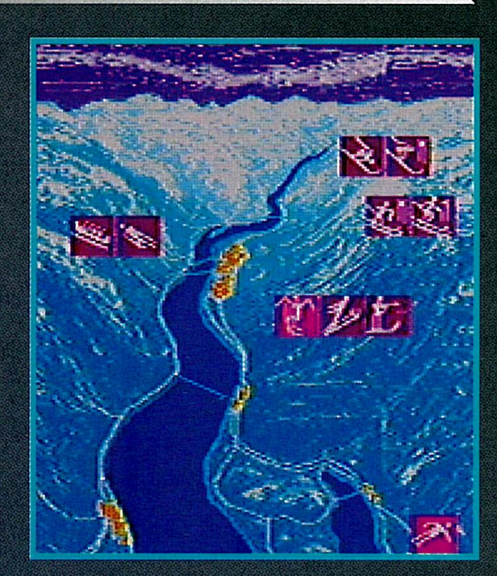
Nadie ha dicho que competir en una Olimpiada, y más invernal, fuera algo fácil, pero en este caso sí que debían haberlo avisado. U.S. Gold, que es una casa inglesa programadora de pro muy amante de la de cal y la de arena, se lo calló. Y nos puso en un compromiso. El compromiso es no saber si debemos puntuar el juego por sus aclimatados gráficos portátiles o por su inusitada y exigente maniobrabilidad en los controles. Mejor, vamos a hacer una cosa: describir el juego y que cada uno opine lo que quiera.

«Winter Olympics» es una millonaria licencia que sitúa a U.S. Gold en la órbita de las compañías más espectaculares del planeta. Ya lo hizo con las Olimpiadas de Barcelona y, viendo que la cosa había salido a pedir de boca, se decidió por repetirlo con las invernales de Lillehammer, un pequeño pueblo noruego, cerquita de Oslo. Dada la universalidad de la prueba, los colegas ingleses no se

PRIMER CONTACTO

En pantalla tienes el desarrollo completo de la prueba de salto: desde la salida, arriba del todo, hasta la afortunada llegada (normalmente es caída segura). El salto es una de las diez pruebas en las que tú y tres amiguetes más podréis participar. El resto son: descenso, slalom gigante, slalom súpergigante, slalom, trineo, luge, biatlón, patinaje de alta velocidad y ski acrobático sobre bañeras. Estas pruebas conforman la olimpiada completa (donde hay medallero y ceremonia de inauguración y clausura) y también forman parte de la mini-olimpiada y el entrenamiento (ahí puedes participar donde tú quieras, un número ilimitado de veces). Nuestro consejo es que empieces por entrenar, mejor por calentar, que las caídas traen rotura de fibras y no estamos para estos trotes.

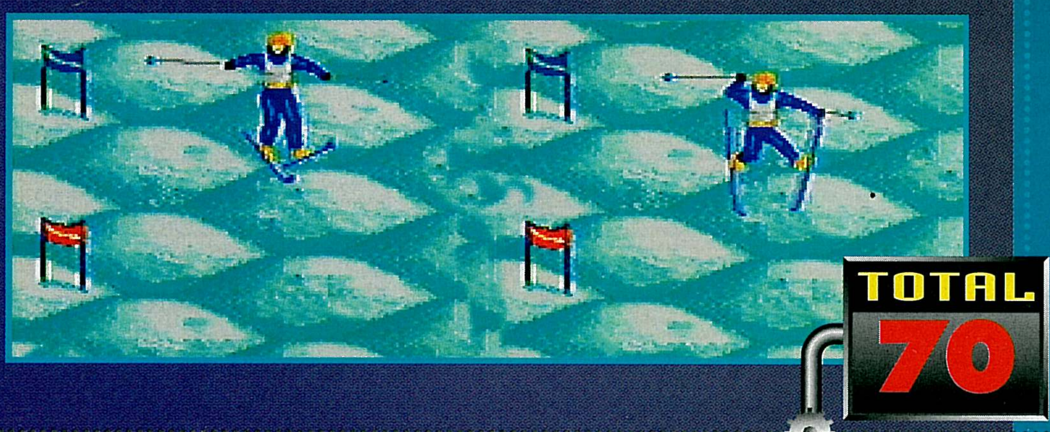
U.S. Gold • Deportivo • Megas: 2 • Jugadores: 1/4 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 10



cortaron a la hora de tirar la casa por la ventana y, en estos tiempos de crisis, apostaron por lo más completo: Ocho idiomas, diez pruebas, cuatro jugadores, uno detrás del otro, situarse entre los patrocinadores oficiales, regalar viajes y reflejar lo más bonito que se puede encontrar en una olimpiada: el esplendor de la nieve.

A la versión portátil (el juego sale también en Mega Drive y Master System) le dedicaron el mismo número de opciones que a sus hermanas, si bien pusieron bastante mas ímpetu en su realización (a nosotros nos parece la mejor, sin duda). Enormes gráficos bien animados, un sonido a la altura de las circunstancias y un sentido muy completo de las pruebas conforman un cartucho deportivo y de mucha paz que se puede ver, y muy bien, pero que deja algo en el tintero a la hora de jugar. ¿Controles difíciles, pruebas excesivamente complicadas, giros bruscos, controles a veces aleatorios? El caso es que, sin ir más lejos, mientras la prueba del salto de esquí está muy bien conseguida, y hasta se puede delimitar por medios propios la longitud del salto, en otras pruebas, como los descensos, slaloms y banderas que sortear, la dificultad llega a ser intragable y los segundos corren y corren sin que jamás una sola medalla llegue a coronar nuestra casilla.

Habrá que encontrar el truco, sería decepcionante para los amantes del ski que un juego oficial de olimpiadas invernales se cayera aún más que el autor de estas líneas bajando por las pistas de PAL.



Gráficos (1–10)

A veces muy buenos y a veces normalitos. Los esquiadores relucen, pero los patinadores y amantes del trineo son pequeños, aunque graciosos.

Movimiento (1–10)

Primeros planos y pruebas de biathlon, correctos. El resto, sobre todo el slalom, mal: se dificulta incluso el desarrollo de la prueba.

Sonido (1–10)

Agradable. Tiene muchas melodías y efectos con los que te podrás deleitar al principio del juego, si vas a la opción "OPTIONS".

Jugabilidad (1–10)

Salvo pequeñas excepciones, el desarrollo de las pruebas es monótono y lento. Si le coges el truco, puede que te termine apasionando.

OPINION

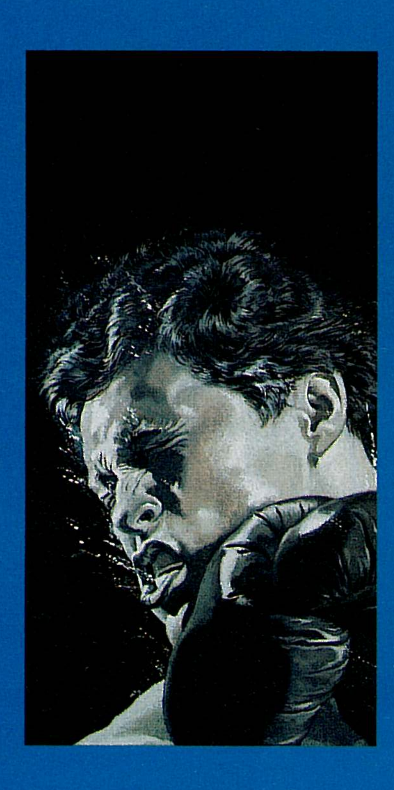
Hemos elegido deliberadamente la versión Game Gear de «Winter Olympics» para comentar, porque habíamos oído rumores sobre su gran calidad. Y, bueno, la verdad es que calidad tiene, pero tampoco hay que pasarse. Y no, no es que sea un juego malo. Se ha querido mejorar la olimpiada barcelonesa y sus pingües resultados y no se ha fijado nadie, primero, que el ski tiene menos forofos, y segundo, que las pruebas deben dejarnos jugar, participar, y no sólo mirar como nos caemos y como nos levantamos. Y que el control direccional de la GG está para algo, que nos debe obedecer. Por lo demás, correcto.

TOTAL 70

Comparado con sus hermanas de 8 y 16 bits, esta versión de GG sale ganando. Simplemente correcto.

Lo más Sega

En este primer número del año 1994 estrenamos algunas novedades que os vendrá bien conocer porque, sin duda, darán que hablar los próximos meses. En Compact Disc, aparecen dos novedades deportivas: «Prize Fighter», hasta hora el mejor juego de boxeo que se conoce, y «Joe Montana» que, como habréis adivinado, protagoniza el que ha sido el mejor jugador de fútbol americano de la historia.
El Payaso McDonalds, «Dune», «Addams Family» son las tres novedades que se han incorporado a la lista de los mejores juegos de Mega Drive y que, estamos seguros, harán furor.
Lo demás, comprobadlo por vosotros mismos.

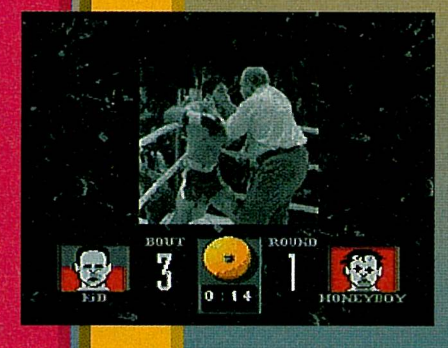


Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

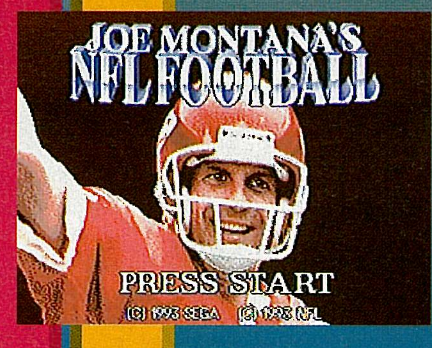
- **r** Repite posición.
- **n** Nueva entrada

MegaCD

1	2	SILPHEED
2	1	SONIC
3	n	PRIZE FIGHTER
4	10	DRACULA
5	3	BATMAN RETURNS
6	4	ECCO THE DOLPHIN
7	5	THUNDERHAWK
8	n	JOE MONTANA´ S NFL
9	6	ROAD AVENGER
10	8	DUNE



«Prize Fighter» se alza como el mejor juego de boxeo ¿de la historia?



Los mejores deportistas del mundo crean historia, leyenda y también juegos.

Las aventuras de Batman han arrasado en los cómics, en el cine y, ahora, en los videojuegos.

Mega Drive

1	r	ETERNAL CHAMPIONS
2	r	STREET FIGHTER
3	r	ALADINO
4	7	EA SOCCER
5	4	PARQUE JURASICO
6	5	MORTAL KOMBAT
7	n	McDONALDS
8	6	ROBOCOP VS TERMIN.
9	10	SENSIBLE SOCCER
10	7	SONIC SPINBALL
11	n	DUNE
12	14	TOEJAM & EARL 2
13	15	REN & STIMPY
14	13	TMHT TOURNAMENT
15	17	DR. ROBOTNIK´ S
16	12	ROCKET KNIGHT
17	n	THE ADDAMS FAMILY
18	11	FLASHBACK
19	20	LOST VIKINGS
20	16	BUBSY THE BOBCAT

Nada os parecerá tan horrorosamente divertido como las aventuras de la Familia Addams.

Master System

1	2	MORTAL KOMBAT
2	1	SONIC CHAOS
3	r	ROBOCOP VERSUS...
4	n	DR. ROBOTNIK´ S
5	4	DESERT STRIKE
6	7	STAR WARS
7	5	JUNGLE BOOK
8	n	DESERT SPEEDTRAP
9	8	DONALD 2
10	r	ASTERIX AND THE ...

Game Gear

1	r	MORTAL KOMBAT
2	r	LAND OF ILLUSION
3	4	JUNGLE BOOK
4	3	COOL SPOT
5	n	DESERT SRTIKE
6	5	STAR WARS
7	6	CORRECAMINOS
8	7	PGA TOUR GOLF
9	8	SONIC 2
10	n	WINTER OLYMPICS

TRUCOS

WIZ 'N' LIZ

La olla de «Wiz 'n' Liz» es capaz de hacer magia de la buena cuando se mezclan en ella los ingredientes adecuados. Para todos aquéllos con espíritu de aprendiz de brujo, aquí tenéis una completa relación de todas las posibles recetas y sus resultados correspondientes.
Sin embargo, antes de empezar con vuestras mezclas sería conveniente que introdujéseis el siguiente "password" al comienzo del juego: CDTG THFS. Con él tendréis a vuestra disposición nada menos que 250 estrellas con las que comprar a gusto en la tienda de frutas mágicas (para que no os falte nada, también hemos creído conveniente poner el nombre de cada una en español).

Estáis ya preparados? Pues entonces ya podéis hacer alrededor de 100 magias encuadradas en las siguientes cuatro categorías:

CURIOSIDADES

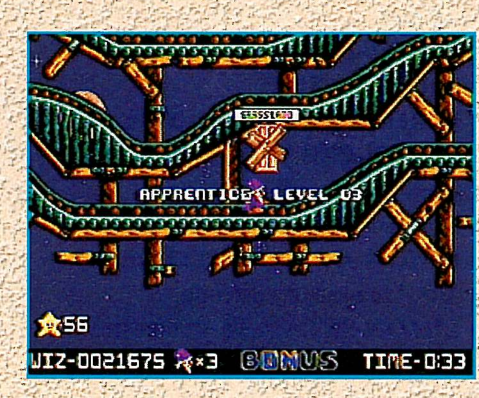
Mezclando las siguientes frutas, obtendréis una serie de interesantes resultados que no están mal como curiosidad:
- **FRESA-LIMÓN:** El Color de la Magia.
- **PLÁTANO-PATATA:** La tienda de pistas para el juego.
- **NARANJA-REPOLLO:** Una frase de Confucio.
- **ZANAHORIA-ZANAHORIA:** Test de sonido.
- **PATATA-REPOLLO:** ¿Game Over?.
- **MANGO-AGUACATE:** ¡Ja! ¡Ja! Nada.

AYUDAS

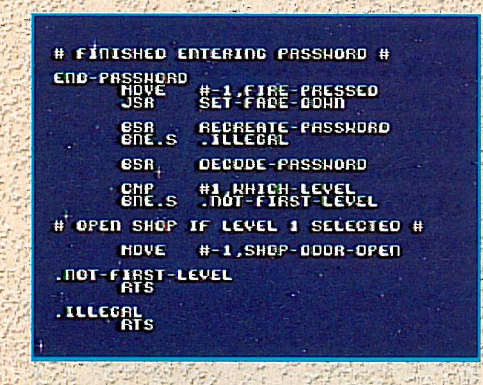
¿Te gustaría conseguir unos puntitos extra? ¿Queréis que aumente el tiempo del que disponéis? Prueba a meter estas frutas en la olla y veréis lo que es bueno:

- **MANZANA-FRESA**: 50.000 puntos.
- **MANZANA-PLÁTANO**: 50.000 puntos.
- **MANZANA-NARANJA**: Te quitan las frutas, pero te devuelven las estrellas.
- **MANZANA-ZANAHORIA:** 5.000 puntos.
- **MANZANA-REPOLLO**: Te dobla el tiempo.
- **MANZANA-MANGO:** 75 estrellas de regalo.
- **MANZANA-LIMÓN:** 100.000 puntos.
- **MANZANA-CEBOLLA**: Rubí mágico.
- **MANZANA-CEREZA**: 150 estrellas extra.
- **MANZANA-AGUACATE**: Cierra la puerta de "Grassland".
- **MANZANA-SETA**: "Fruit

Returner" activado. Devuelve la fruta que uséis.
- **MANZANA-MANZANA:** Obtenéis una letra de la palabra "BONUS".
- **FRESA-FRESA:** 10 segundos extra.
- **FRESA-PLÁTANO:** Diamante mágico.
- **FRESA-ZANAHORIA:** ¡Se doblan los puntos! -
- **FRESA-CEREZA:** Dobla las



estrellas que tengas.
- **FRESA-MANGO:** Ruleta de la Fortuna.
- **FRESA-AGUACATE:** Dobla la fase de bonus.
- **FRESA-SETA:** 1 puntito y... 60 segundos extra.
- **PLÁTANO-NARANJA:** ¡Absolutamente nada! -



PLÁTANO-ZANAHORIA: 50 estrellas extra.
- **PLÁTANO-MANGO:** Cierra la puerta de "Templeland".
- **PLÁTANO-LIMÓN:** Transforma las frutas que tengas en tiempo extra.
- **PLÁTANO-PERA:** Ahora

transforma las frutas en puntos.
- **PLÁTANO-AGUACATE:** 45 segundos extra.
- **PLÁTANO-SETA:** El tiempo va más lento.
- **NARANJA-NARANJA:** ¡Serán roñosos! 1 puntito.
- **NARANJA-MANGO:**40 segundos extra.
- **NARANJA-CEBOLLA:** 30

segundos extra.
- **NARANJA-PERA:** 40 segundos extra.
- **NARANJA-CEREZA:** Puerta de "Lunarland" cerrada.
- **NARANJA-AGUACATE:** 10.000 puntos.
- **ZANAHORIA-PATATA:** 20 segundos extra.
- **ZANAHORIA-LIMÓN:** 80 estrellitas de regalo.
- **ZANAHORIA-CEREZA:** 1 estrella y 10.000 puntos.
- **ZANAHORIA-AGUACATE:** 5 estrellas.

ZANAHORIA-SETA: Las frutas se convierten es estrellas.
- **PATATA-PATATA:** "Woodland"

TRUCOS

está ya cerrado.
- **PATATA-MANGO:** Aquí tienes una esmeralda mágica.
- **PATATA-CEREZA:** Cierra la puerta de "Mineland".
- **PATATA-AGUACATE:** Pues ahora se cierra "Snowland".
- **PATATA-SETA:** 250 estrellas.
- **REPOLLO-MANGO:** 25.000 puntos.
- **REPOLLO-CEBOLLA:** ¿Quién quiere 5 segundos?
- **REPOLLO-PERA:** La puerta de "Deadland" está cerrada.
- **REPOLLO-AGUACATE:** 50.000 puntos. ¡Toma ya!
- **MANGO-MANGO:** Te dobla el tiempo cuando recojas un reloj.
- **MANGO-LIMÓN:** 75 estrellitas al bolsillo.
- **MANGO CEBOLLA:** Cierra "Desertland".
- **MANGO-PERA:** Pues 100 estrellas.
- **MANGO-CEREZA:** Para que os quejéis, 1 segundo extra.
- **MANGO-SETA:** 250.000 puntos. No esta mal.
- **LIMÓN-LIMÓN:** Completa la palabra "BONUS".
- **LIMÓN-CEBOLLA:** 5.000 puntos.
- **LIMÓN-PERA:** Te dobla las estrellas, pero sólo una vez.
- **LIMÓN-CEREZA:** Passwords.
- **LIMON-AGUACATE:** Estamos en crisis. Una mísera estrella.
- **LIMON-SETA:** 1 sg. y 300 estrellas.
- **CEBOLLA-CEBOLLA:** ¡Hurra! Los Wabbits no mueren.
- **CEBOLLA-CEREZA:** 20.000 puntos.
- **CEBOLLA-AGUACATE:** 125 estrellas.
- **PERA-CEREZA:** 175 estrellas.
- **PERA-AGUACATE:** Esto va subiendo. 200 estrellas.
- **PERA-SETA:** 50 segundos.
- **CEREZA-SETA:** Desaparece un nivel.
- **AGUACATE-AGUACATE:** Rellena la palabra "BONUS".

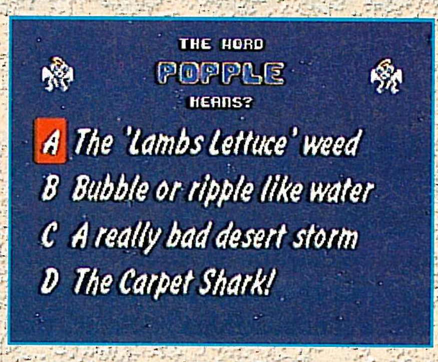
EFECTOS DE NIVEL

Os damos unas combinaciones con las que conseguiréis que durante el juego aparezca alguna cosa un poco rara:

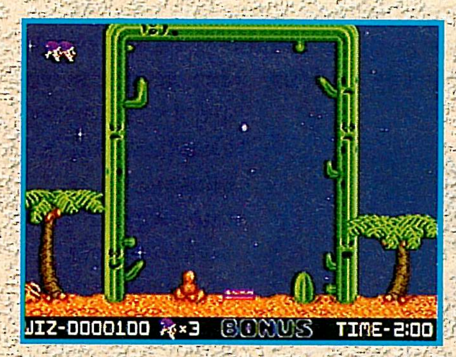
- **MANZANA-PERA:** "Mi sombra y yo". ¿Qué tal jugar con un doble?
- **FRESA-PATATA:** Los Wabbits se vuelven rojos.
- **FRESA-REPOLLO:** ¡Toma ya! Ahora son verdes.
- **FRESA-CEBOLLA:** ¡Cómo está el tiempo! ¡Una tormenta!
- **PLÁTANO-PLÁTANO:** Los Lemmings entran en acción.
- **PLÁTANO-CEREZA:** ¿Qué hace una tortuga entre los Wabbits?
- **NARANJA-ZANAHORIA:** Esto es el colmo. Ahora Wabbits azules.
- **REPOLLO-CEREZA:** El Reino de las Sombras.
- **CEBOLLA-SETA:** Desaparece el mapeado.

SUBJUEGOS

Y para terminar, la traca final. Una serie de recetas con las que tendréis acceso a los numerosos y originales subjuegos de que consta el «Wiz 'n'Liz» ¡Menuda despedida!

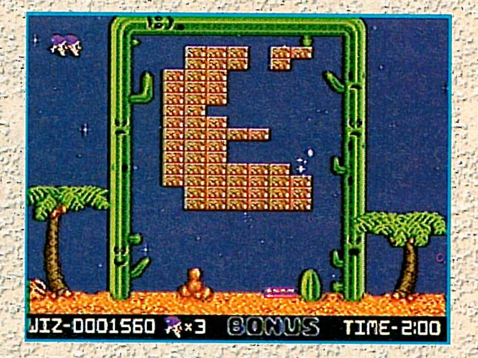


PATATA-LIMON: adivinanzas.



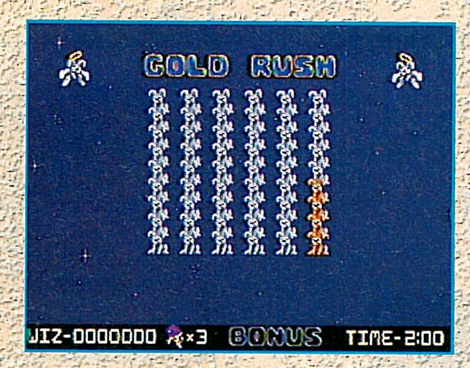
FRESA-PERA: "What's that Pong?".

REPOLLO-REPOLLO: Arcanoid.



CEREZA-CEREZA: ¡Otro Arcanoid!

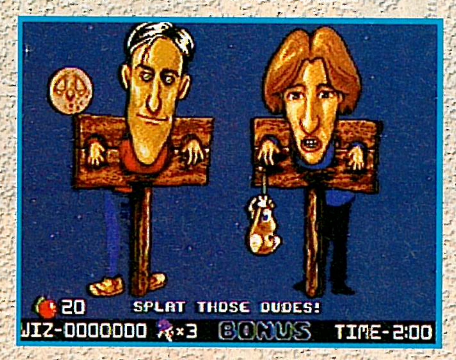
PERA-PERA: Busca las parejas.



PATATA-PERA: "Gold Rush".

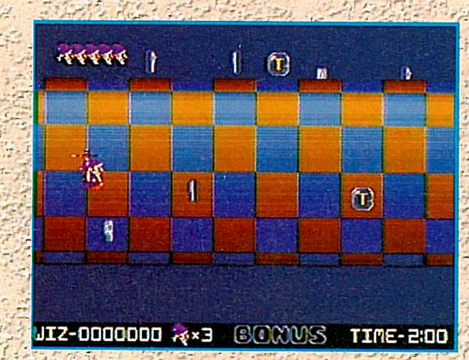
PLÁTANO-CEBOLLA: llueven conejos

NARANJA-PATATA: "Snakes Alive".

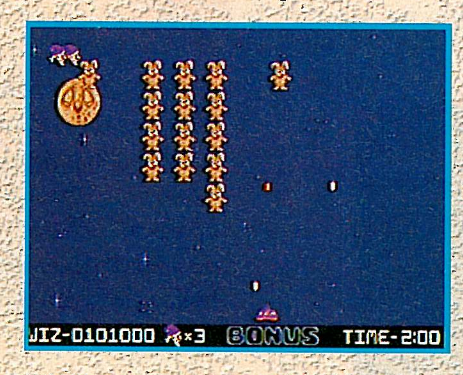


FRESA-NARANJA: "Splat those dudes".

NARANJA-LIMÓN: "Take a Chance".



NARANJA-SETA: "Tube Skiing".



ZANAHORIA-PERA: "Wabbit Invaders".

REPOLLO-SETA: "Wabbitoids".

TRUCOS

GREEN DOG

Mega Drive

La mayoría de nuestros trucos guardan **vidas infinitas,** otros regalan la ansiada inmunidad, los menos dan continuaciones ilimitadas y otros hasta os permiten jugar con otro personaje. Pero hay algunos, de entre todo este maremagnum, que sólo tratan de hacer un cartucho más divertido. Es el caso de estos dos maravillosos toques de gracia que vienen de fuentes inglesas para nuestro querido surfero.

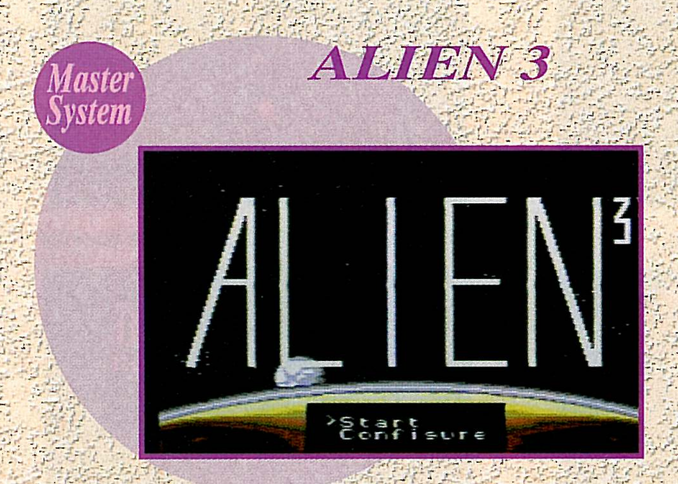
Uno. **Permite lanzar discos surferos,** dígase armamento, a la velocidad del rayo. En cualquier momento del juego, presiona **Start** y luego **C, A, B, A, Izquierda, Izquierda.** Sonará un ruidito que te indicará que todo ha ido bien.

Dos. Permite jugar a **cámara lenta.** Empieza a jugar y dale a Start. Se pausará el juego. Haz entonces **Abajo, A, C, Arriba, Izquierda, Izquierda.** Da de nuevo a **Start** y ya verás qué pasada. Ah! ¿Qué quieres desactivarlo?

Bien, vuelve a pausar el juego y haz **Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A y C.**

ALIEN 3

Master System



Seleccionad **CONFIGURE** en la pantalla del título, marcad los **dos players** y empezad a jugar. **Perded todas las vidas** (cosa nada difícil por otra parte) y regresad a la pantalla de CONFIGURE. Una vez allí, elegid **CONTINUAR** y os daréis cuenta de que los dos jugadores disponen de **vidas infinitas.**

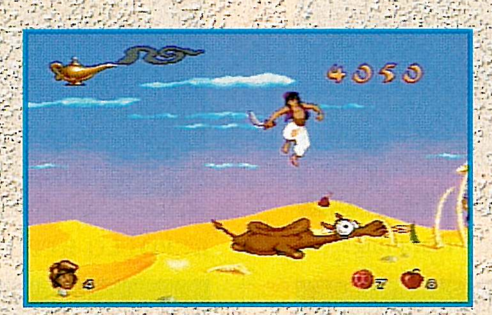
ALADDIN

Tenemos el truco, mejor, los trucos, del siglo para el juego del siglo en **16 bits:** «Aladdin». Consisten en saltarse a la torera los niveles, el primero, y en conseguir una vida extra, el segundo. Ahí van:

Comienza a jugar y pulsa cuando quieras **ABBAABBA. Saltarás a otro nivel.**

La vida extra os estará esperando en el segundo nivel: el desierto. Para encontrarla, debéis caminar y caminar hasta que veáis las **orejas de Mickey** Mouse sobre un tendedero, al sol y secándose. Quedaos junto a ellas y esperad unos segundos. Ya veréis cómo la paciencia tiene su recompensa.

Ah! Y que no se nos olviden los famosos códigos de Action Replay:



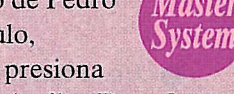
FFEFF A0008 ENERGIA ILIMITADA
FFEFE 10037 MANZANAS INFINITAS
FF7E3 C0033 VIDAS INFINITAS
FFEFE 30039 SIEMPRE LLEVAS AL MENOS NUEVE GEMAS

COBRA COMMAND

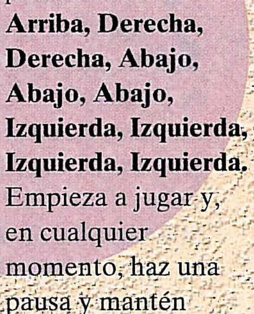
Mega CD

Sitúate en la pantalla del título y pulsa **Start** hasta que las palabras **CONFIG MODE** aparezcan. Haz entonces **Arriba, Abajo, izquierda y Derecha.** Oirás una explosión. Entonces, cuando el CONFIG MODE vuelva a aparecer, deberías encontrarte ante tus ojos con una opción de TRAINING MODE, que te permitirá jugar con este bélico cartucho mucho más fácilmente.

FLINTSTONES



Rápido y seguro. Como el vehículo de Pedro Picapiedra. En la pantalla del título, presiona **Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda.** Empieza a jugar y, en cualquier momento, haz una pausa y mantén pulsados los botones **1 y 2 de tu pad,** mientras haces:



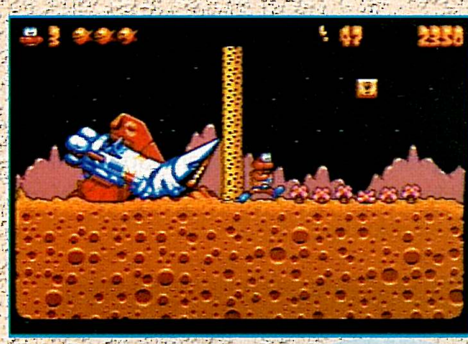
- **Arriba** para el nivel UNO
- **Derecha** para el nivel DOS.
- **Abajo** para el nivel TRES.
- **Izquierda** para el nivel CUATRO.

CHUCK ROCK

En vista de que el gordo de Chuck tiene más de comilón que de valiente, le hemos preparado unos cuantos passwords con los que podrá paladear con toda tranquilidad los platos que le ofrece su querido CD fase a fase. Tomad nota, por favor:

FASE 2: GJFKFN
FASE 3: PDPKKN
FASE 4: JWNTXF
FASE 5: TSFVNP

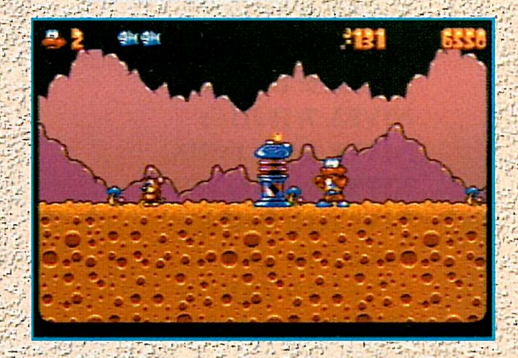
JAMES POND 3



A la última estamos, chicos. No ha hecho más que salir a la calle la tercera y genial parte de este clásico y en TodoSega ya tenemos el código para acceder a todos los niveles desde la pantalla de passwords. ¿Que cómo? Pues probad la siguiente combinación.

En la pantalla de passwords. Elegid rojo **(botón C).** Elegid un **queso.** Elegid próximo color. **Ratón.** Próximo color. **Gato.** Próximo color. **Perro**. Rojo de nuevo. **Libro.** Los niveles.

Por cierto, y ya que nos ponemos, ahí van unos códigos de **Action Replay.** Introducidlos a la vez y conseguiréis **energía infinita.**



FFE2B40002
FFE37F0002
FFFAA10002

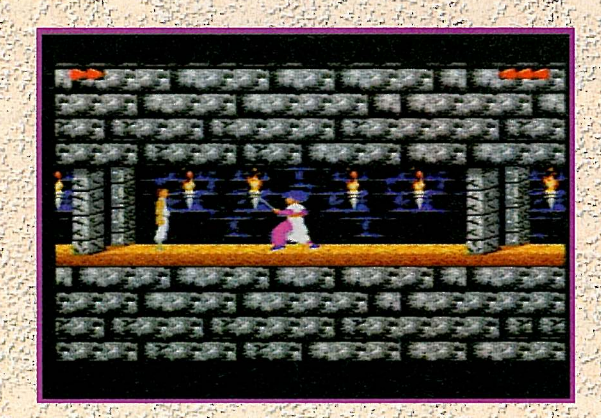
MASTER OF DARKNESS

En pantalla, el logo de MASTER OF DARKNESS. Y vosotros, **Arriba y botones 1 y 2** al mismo tiempo. El menú que aparecerá frente a vuestros ojos os permitirá elegir el nivel que deseéis, haceros invencible, comprobad las melodías del juego e incrementar vuestros créditos y continuaciones.

TRUCOS

PRINCE OF PERSIA

Y puestos ya a soltar passwords a los cuatro vientos, no vamos a dejarnos estas inéditas y espectaculares contraseñas guardadas en el armario. Son para el juego del príncipe más príncipe en su versión **8 bits,** así que, si os interesan, poneos en marcha.



Master System

NIVEL 2: GKMIFZ
NIVEL 3: GJJIEU
NIVEL 4: FHEGCI
NIVEL 5: HHMIDV
NIVEL 6: LJPLGK
NIVEL 7: IFJHCP
NIVEL 8: OKJMHK
NIVEL 9: QKQNIV
NIVEL 10: OHLKFF
NIVEL 11: QULGI
NIVEL 12: TKIOIR
LUCHA FINAL: ODFICQ
RESCATE DE LA PRINCESA: POCICO

JAGUAR XJ220

Mega CD

I d a la pantalla de opciones y alistaos en la carrera bajo el apodo MAR. Retroceded hasta el menú y participad en el «WORLD TOUR». Coged el país que queráis y, cuando vaya a empezar la carrera, esperad a que el semáforo se ponga **verde** para hacer PAUSE. Presionad entonces **A, B y C** a la vez y podréis ganarlo todo.

MCDONALD'S TREASURE LAND

Mega Drive

¿En lo simple está el truco? Pues apuntaos en un papelito estas dos simplezas, que a lo mejor hasta llegáis lejos en este "hamburguesero" juego del rey de las items.
Primero, un buen código de esos que tanto nos gustan. ¿Ah, mejor dos? Bueno:

FFE0510004 ENERGÍA
FFE0540002 VIDAS

Y luego, tres suculentos passwords con los que acercarse un pelín más al tesoro de la Atlántida. Posiblemente.

FASE 2: CARA- GLOBOS- ROMBO ROJO- GLOBOS
FASE 3: M- ROMBO ROJO- CARA- GLOBOS
FASE 4: CARA- RAYO- M- ROMBO ROJO

R-TYPE

A tento a esta maravilla de truco, porque es complicado pero muy, muy práctico. Aviso: necesitaréis la ayuda de un amiguete.
Antes de enceder la consola, conectad los dos mandos. En el **PAD 1,** haz **Diagonal-abajo-derecha** y mantente así. En el **PAD 2, Arriba-Izquierda y botón 1** y no lo soltéis. Encended la consola y mantened todo eso pulsado hasta que aparezca el logo de **R-TYPE.** Empieza el juego y veréis que sois completamente invulnerable.

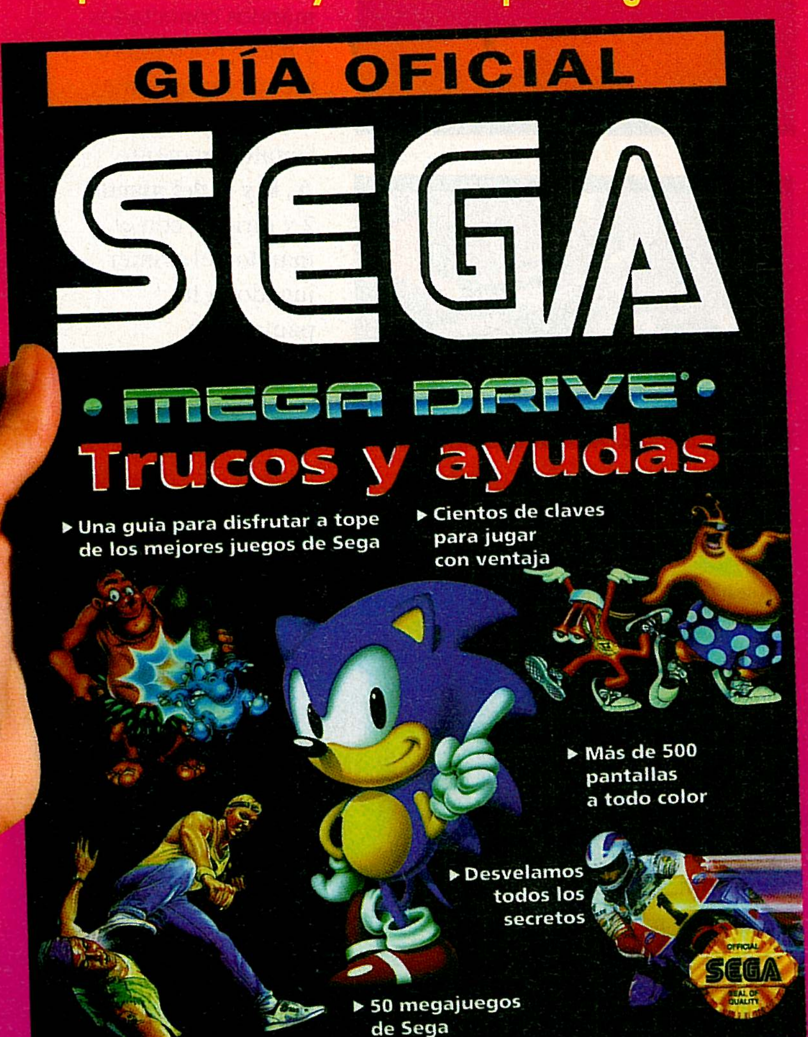
AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

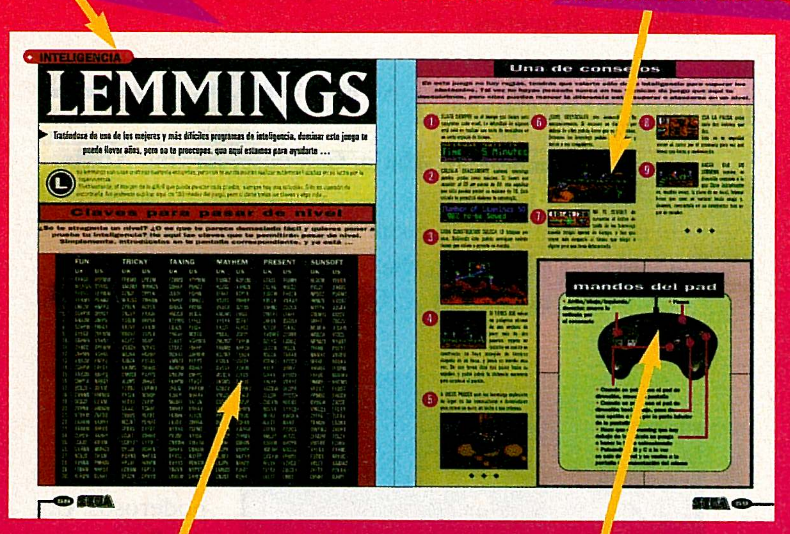
Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!



Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- **Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.**
- **Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.**

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:.......................... Provincia:......................
Código Postal:.....................Teléfono:......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

TRUCOS

MICRO MACHINES

Mega Drive

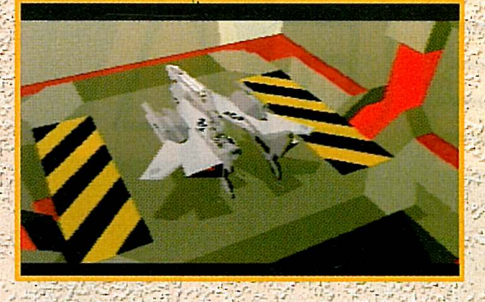
Probad estos pequeños "tips" y luego retad a algún amigo. No sólo le ganaréis todas las partidas, sino que además os burlaréis de él lo necesario. Pausad el juego en cualquier momento de la partida y haced lo siguiente... si queréis.

• Un vehículo más rápido: **Arriba, Abajo, A, B, Izquierda, derecha, C y START.**
• Infinitos vehículos: **B, Abajo, C, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo.**
• Un mejor agarre en la pista: **A, Arriba, B, Abajo, C, Izquierda, START, Derecha.**
• Contrincantes más duros: **Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, START y Abajo.**
• Choques más poderosos: **C, Arriba, Izquierda, Derecha, A, B, A y C.**
• Oponentes aún más duros: **Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, A y Abajo.**

SILPHEED

Mega CD

Para obtener 10 continuaciones en este fastuoso y poligonal compact de Game Arts, sólo tenéis que colocar el cursor en la opción **"Continue 1"** y esperar a que se ponga en marcha la demo. En ese momento debéis hacer **Derecha, Arriba, A, B, C, Izquierda, Izquierda, Abajo, C, A y Start.**



Pero aún hay más. Escuchar las voces y sonidos que trae Silpheed es también algo sencillo, al menos a priori. Veréis, hace falta tener dos mandos conectados y hacer poco más o menos lo siguiente. Presionad simultáneamente **A, B y C del mando 2** y dirigíos con el mando del primer jugador a la pantalla de opciones. Ya veréis qué cosa más maja sale en pantalla.

THE TERMINATOR

En la pantalla del título, presionad simultáneamente los **botones 1 y 2 del pad.** La imagen se tornará en negros por unos segundos y entonces debéis hacer **Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo.** Dos ceros, pequeñitos, aparecerán por arte de magia. No os apuréis, con **derecha o izquierda** podréis elegir el nivel en el que empezar a jugar.

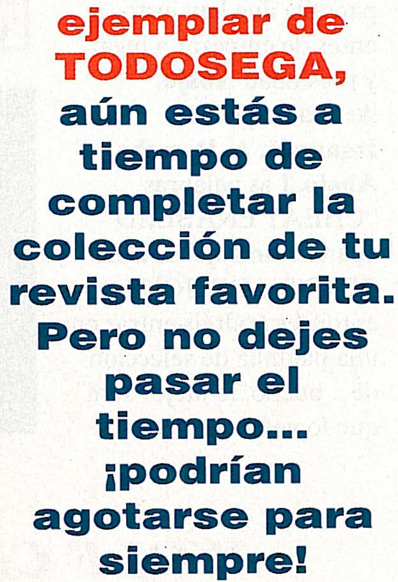
SHINOBI III

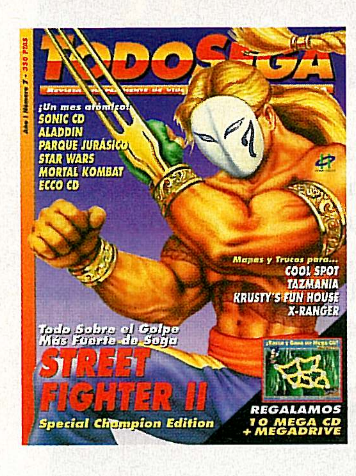
Mega Drive

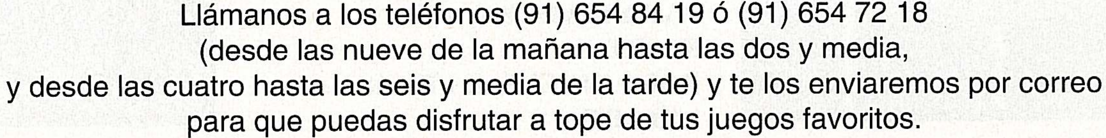
¿Invencibilidad? ¿Un ninja es invencible, pero sí además tiene este truco es invulnerable, inmortal, insípido, esto, qué más, bueno, probadlo. Sólo hay que escoger el MUSIC TEST y escuchar las canciones por este orden: **HE RUNS- JPONESQUE- SHINOBI WALK- SAKURA- GETUFU.** Si todo ha ido bien, esta última melodía no llegará hasta vuestros oídos...

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!







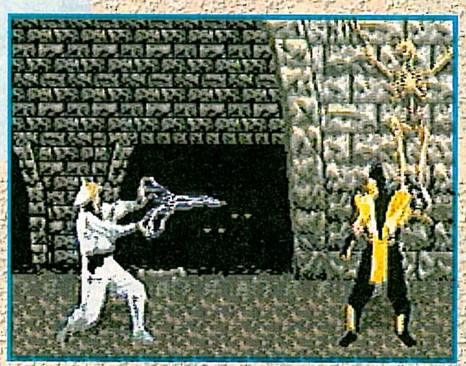
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

TRUCOS

MORTAL KOMBAT

Mega Drive

Si creíais haberlo visto todo para este juego y pensábais que ningún truco podía asustaros, alucinaros, convenceros, probad éste. Viene directamente de tierras americanas y es una pasada completa. Id a la pantalla que hay justo antes de empezar a jugar, y presionad **Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, Derecha y Abajo.** Las palabras "CHEAT ENABLED" aparecerán bajo GAME START Y OPTIONS, y entonces podréis entrar en una pantalla de selección de... bueno, lo mejor será que lo veáis vosotros.



REN & STIMPY

Mega Drive

Si os interesan los endiablados passwords de este endiablado juego, podéis hacer dos cosas. La primera: introducir este sencillo código en vuestro **Action Replay** (permite vidas infinitas) y marchad como poseso a la búsqueda de las claves. Ahí va:

FF800D0004

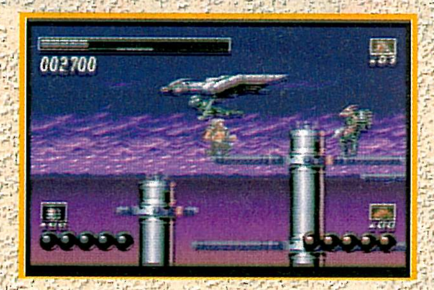
La segunda, copiar tranquilamente la lista de pasaportes que nuestros redactores han elaborado en exclusiva para ustedes. Ahí van también:

FASE 1, EL BARRIO: 4GZ0000 0DJ82XP
FASE 2, EL ZOO: 8900003 ZJ1RZWH
FASE 3, LA CIUDAD: 891000J JPKNZWB
FASE 4, LA CÁRCEL: 892000Z HLKS4WW
FASE 5, LOS EXTERIORES: 8930015 HD1PZW5

WOLF CHILD

Mega CD

Id a la pantalla de opciones, así, de sopetón, y haced **A, B, A, C y A y B de forma simultánea.** Se escuchará el sonido de una explosión. Significará que podéis elegir el nivel en el que empezar vuestra aventura, pero eso sí, de la siguiente forma:



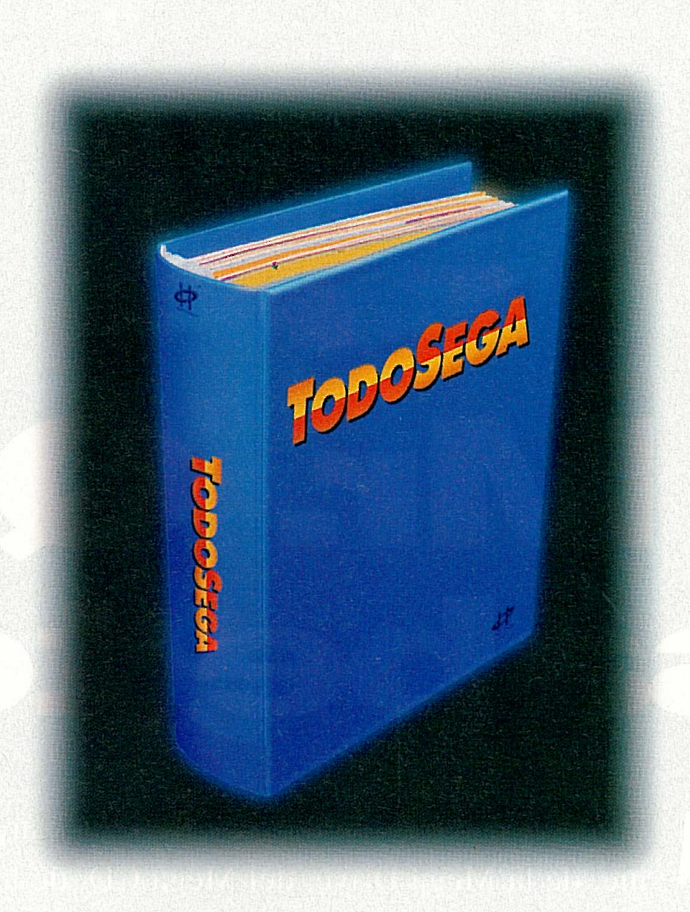
PARA NIVEL 1: START
PARA NIVEL 2: B + START
PARA NIVEL 3: C + START
PARA NIVEL 4: B + C + START
PARA NIVEL 5: A + START
PARA NIVEL 6: A + START
PARA NIVEL 7: A + B + START
PARA NIVEL 8: A + C + START
PARA NIVEL 9: A + B + C + START

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Mega Drive

En cuanto aparezca en pantalla el espectacular logo de Konami, presionad **C, B, B, A, A, A, B, C.** Paso segundo: En la pantalla del título, haced **A, B, B, C, C, C, B, A.** Empezad a jugar y veréis como, de la nada, resplandece un bonito menú para elegir el satge en el que más os guste luchar.

¡Marchando unas Tapas!

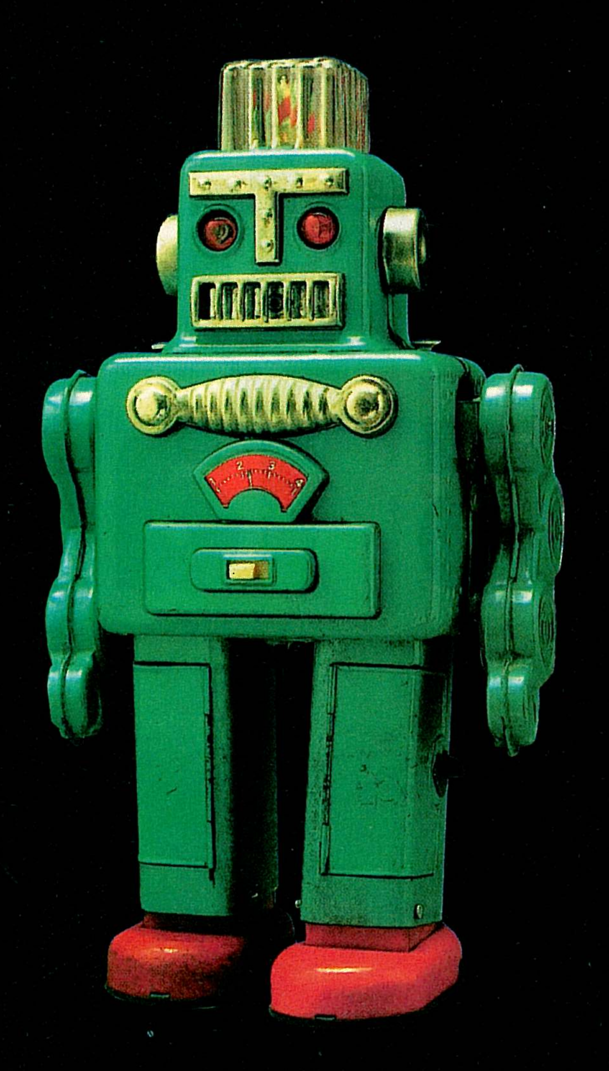


Ahora que le has cogido el gusto a TODOSEGA te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* 14 números de la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19,

de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!



Mr. Q lo sabe todo

Sobre Sega. Mr. Q lo sabe todo sobre la marca de Sonic, de la Mega Drive, del Mega CD, de la Master, de Eternal Champions. ¿Queréis ponerlo a prueba? Vosotros veréis. Pero que conste que hemos avisado. Aquí Q es un engendro mecánico, una bestia del conocimiento que sólo contestará a vuestras preguntas si su nombre va escrito y bien escrito en la carta, en el sobre y dónde se pueda. Ahora que, si cumplís los requisitos, Q os saciará de poder, saber y marcha. Que pese a que los circuitos no le funcionan demasiado bien, aún sabe cuál es su dirección. ¿Cuál? En la primera página de la revista está. Yo no me acuerdo. Se me quemó aquel circuito que ya venía fastidiándome...

A mi lo que más me interesa en el mundo es el chip SVP, saber qué se puede hacer con él, cuanto van a costarme los juegos que lo incluyan, y si es lo único qu va a hacer Sega por su futuro.

Mr. Q: Breve y conciso. Además no te saludo porque tu no me h saludado a mi. El SVP es una maravilla, como ya habrás leido en el reportaje de la revista. Sirve para mover polígonos a grandes velocidades y sin cálculos exagerados ni pérdidas de tiempo. Los juegos que lleven es chip costarán un poquito más de la cuenta, aunque bien es cierto que Sega, que sabe mucho de estas cosas, va a dejar al mismo precio que los cartuchos normal algunos que lleven este poder en sus venas. No, no es lo único qu a a hacer por su futuro. Ahí está el proyecto Saturn y una flipada tamaño Mini que incluirá Mega Drive y Mega CD.

Un rápido.
De Alcobendas.

Hola, colegas. Me llamo Jaime y os escribo desde Nueva York. ¡Nueva York! Habéis leido bien. ¿Envidia? Bueno, mi pregunta es ¿de dónde viene y hacia dónde va el Mega CD?

Mr. Q: Encantado de leerte chaval. Cuidado con Central Park que dicen que hay gente muy rara. ¿Desde Nueva York? No sabía que la revista llegara hasta allí. Bueno, supongo que estarás haciendo un curso de inglés y tu papá te habrá acercado el magazine. Con eso de los negocios uno vuela más de la cuenta.Tu pregunta es muy simple y la respuesta lo va a ser más aún. El Mega CD viene de Sega y va hacia la diversión absoluta. El 94 no ha hecho más que empezar y una nueva generación de software quiere degustar su potencia. Toma nota: Jurassic Park, Sensible Soccer, Indiana Jones...

Jaime Ortega.
New York.

¿Qué tal Q? ¿Algo que ver con James Pond? Ahí va mi pregunta. ¿Porqué no se le ha ocurrido hasta ahora al director de TodoSega hacer un consultorio? Por cierto, ¿tú quién eres?

Mr. Q: Nada que ver con J. Pond, más bien con el agente (yo era el doble). Tienes razón. El consultorio era una sección necesaria en esta revista dados los tiempos tecnológicos que corren. Mi director no es una lumbrera, pero a veces se le ocurren unas cosas que no veas. ¿Esa era tu pregunta? Pues dala por contestada. Y yo soy quién tu quieras que sea.

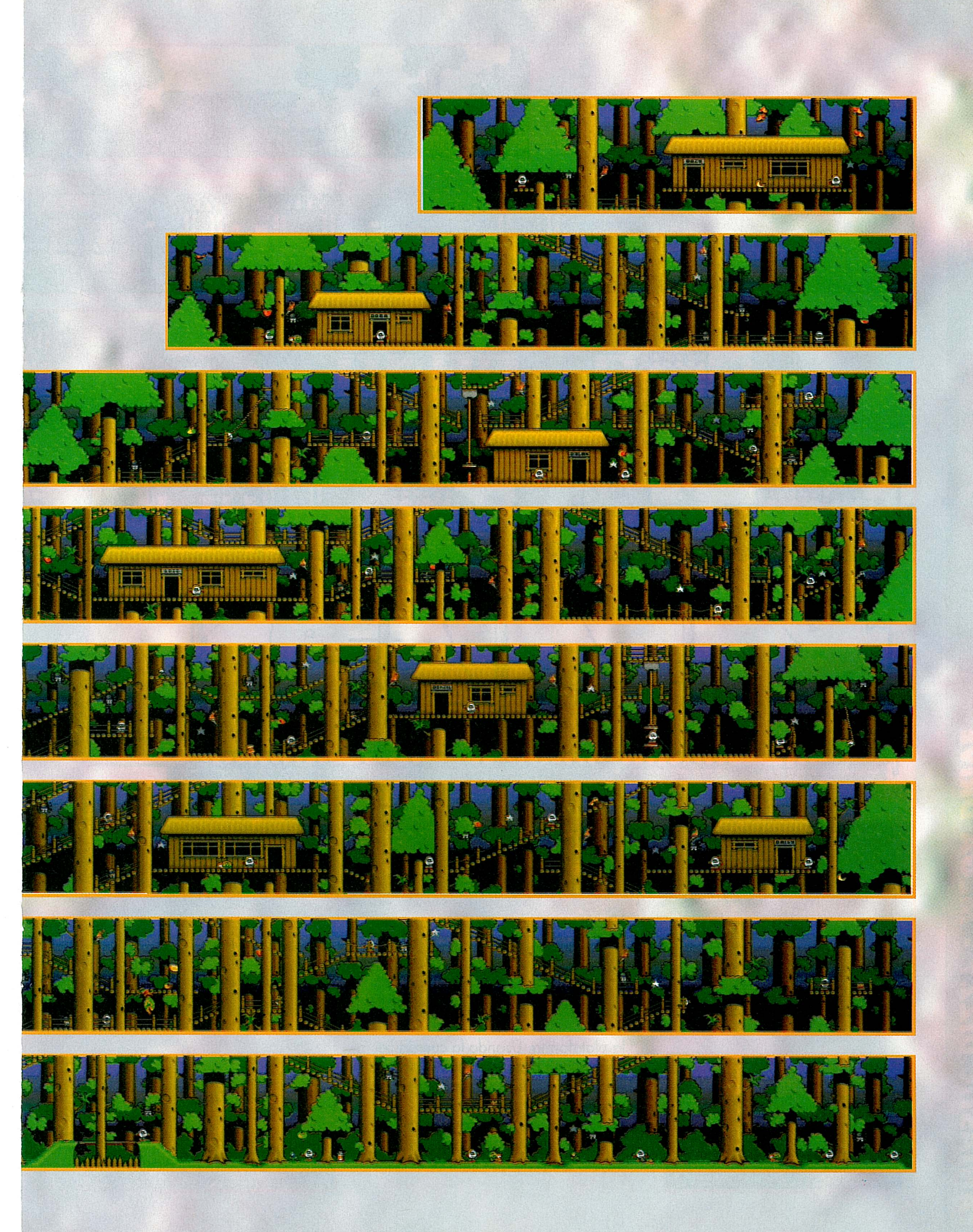
**Un listo.
De Alicante.**

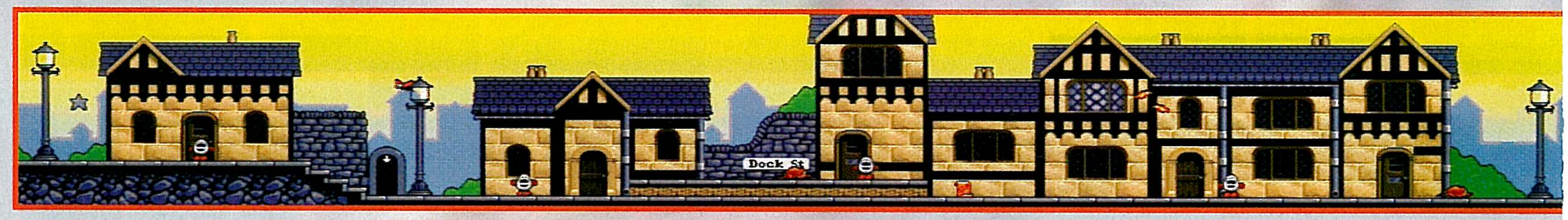
Pregúntale.

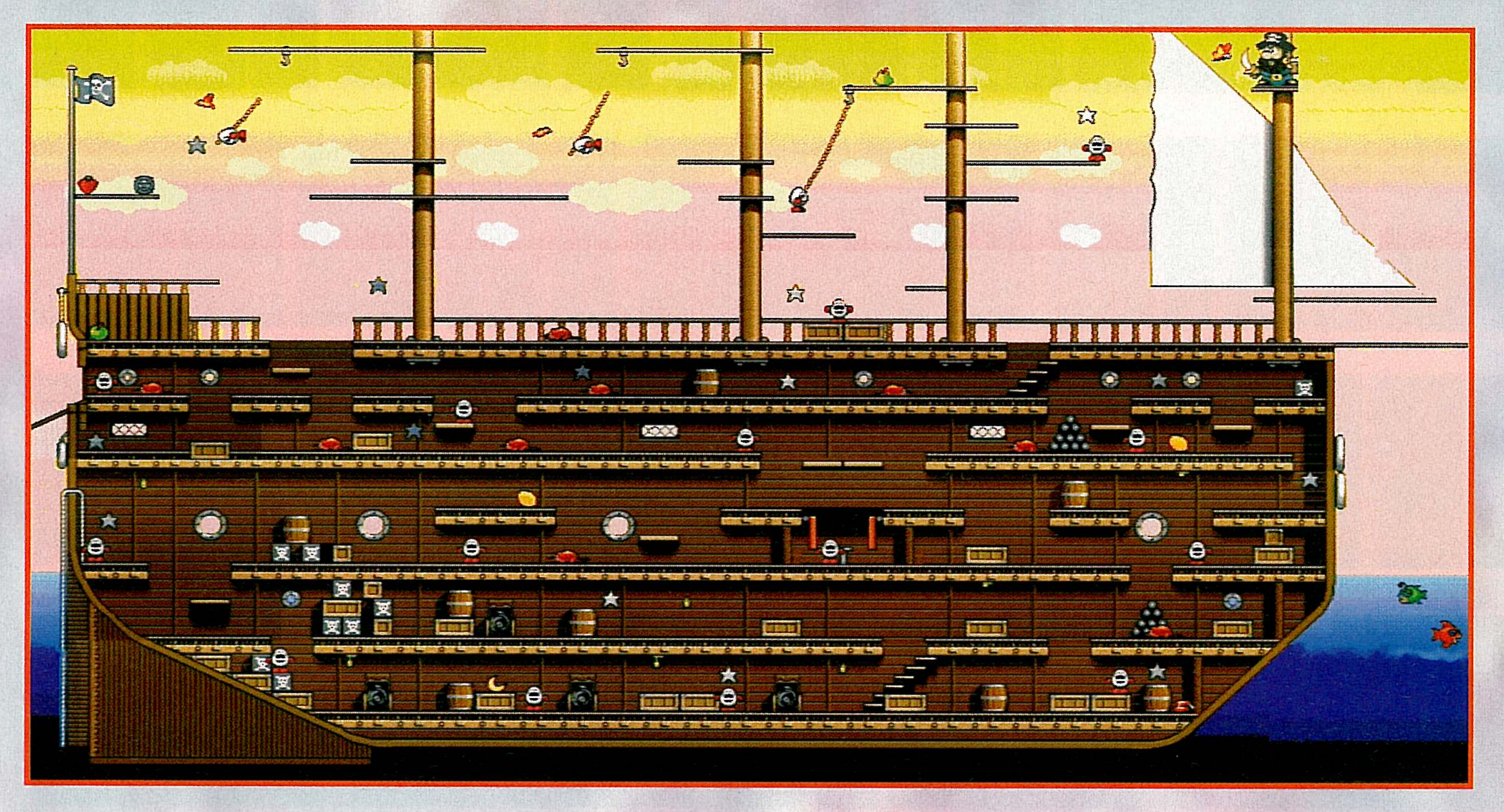
FANTASTIC DIZZY

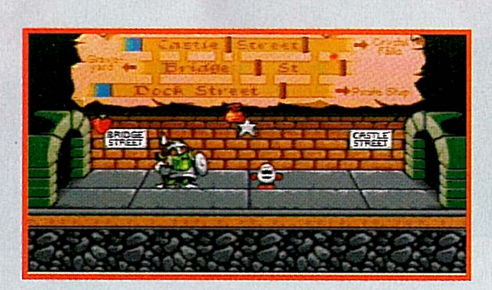
Bienvenido al magnífico mundo de Dizzy, un mundo de ilusión y fantasía, en el que básicamente tendrás que recoger, usar y entregar multitud de objetos o instrumentos para conseguir rescatar a Daisy del malvado brujo Zaks. Las posibilidades de terminar con éxito tu misión son grandes, pero por si andas un poco despistado o falto de habilidades, ahí van algunas ayuditas:

Te encuentras en tu habitación. Recoge la estrella de la suerte, las frutas que reponen las **energías perdidas,** y la llave situada en lo alto. Para ello salta sobre el mobiliario. Esto es importante: recoge **todas las estrellitas** (el propio juego te las enumera en orden descendente) para poder acabar el juego.
Con la llave abre la puerta y entrarás en el **bosque.** A partir de aquí toma todos los objetos en orden, ya que si no, puedes liarte y acabar por no encontrarlos.
Avanza a tu **izquierda** y toma el tronco de madera. Desciende a tierra firme, al suelo, y tapa con él el foso de pinchos que te impide el paso.
Esquiva durante todo el recorrido las **arañas** que intentan atraparte. Cruza el puente que has creado y toma el frasco de herbicida. Vuelve sobre tus pasos, pasa el ascensor y coge la **llave plateada** que te servirá para ponerlo en funcionamiento. Sube y destrúye con el herbicida la **planta carnívora** que te impedía el paso. Sube a la plataforma de la que pende la planta muerta y coge el trozo de cuerda larga, fundamental para poder desenvolverte por este entorno.
Retrocede en dirección a tu casa, y al fondo de esa plataforma recoge la llave del ascensor de Denzil. Ahora ve a por la de su casa, que está a la derecha de la plataforma larga inferior.
Acciona el ascensor y ve a casa de Denzil. Recoge todo lo que allí te ofrecen y escucha las instrucciones del pobre Denzil.
Todas las instrucciones que te den los personajes son valiosísimas pistas para saber lo que tienes que ir haciendo.
Ya que estás aquí vuelve al ascensor de Denzil, desciende y arrímate al **borde derecho** de

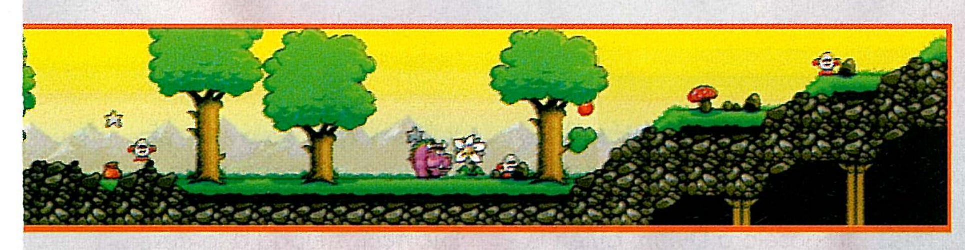


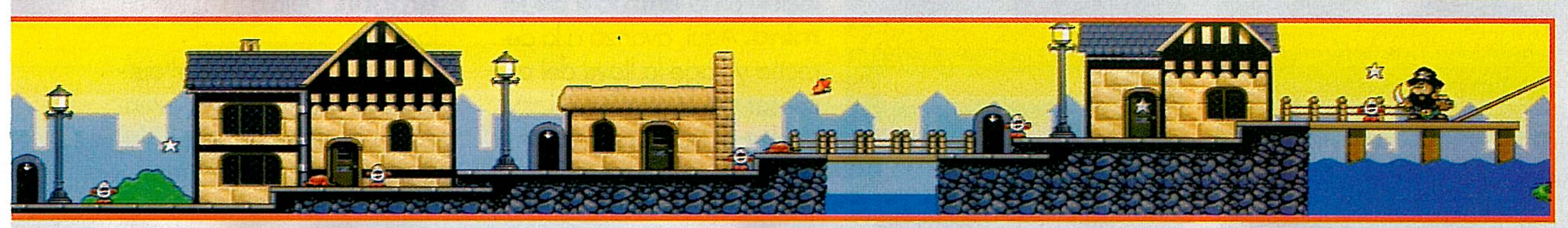






la plataforma. Usando la cuerda llegarás a una **pequeña plataforma** donde encontrarás un **pergamino.** Cógelo.
El pergamino es un **viejo puzzle** que se confecciona ante tus ojos. Reconstrúyelo antes de que finalice el tiem-





po marcado y tendrás una **vida más.** No te preocupes, en tu camino encontrarás más puzzles, pero eso sí, cada uno es distinto del resto.

Vuelve al bosque. Ahora coge la llave de la **puerta de Daisy,** en la cuesta que conduce al ascensor de Denzil, y ve a su casa. Aquí encuentras la llave de la **casa de Dozy** y una jaulita para animales. **No cojas nada,** ya volveremos (hay que recordar que solamente se pueden transportar a la vez tres objetos).

Sube a **casa de Dylan** y coge la llave plateada de su ascensor, pasa su casa de largo y acciónalo. Baja de él al llegar a la plataforma por la que venías, avanza, sube a una pequeña plataforma y en su borde derecho usa la cuerda para llegar a otra donde está la llave de su casa. Coge todo y **escucha lo que Dylan te dice.** Has de llevarle a **Pogie,** que es ese pequeño animalejo que en algún momento del juego te ha seguido.

Sal y ve por la llave de la **casa de Dora,** que está en la plataforma de abajo del ascensor y que te lleva a **casa del Magnífico Dizzy.**

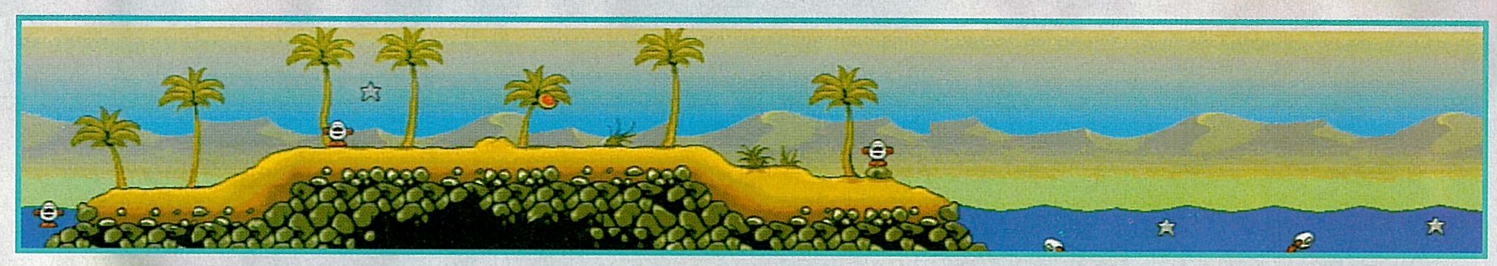
Vuelve al ascensor de Dylan, sube por él y avanza a la izquierda para llegar a ella. Coge lo que allí te ofrecen y llévate contigo a **Dora,** que está **convertida en rana,** para presentarla ante el príncipe, que está en el suelo, a la izquierda del ascensor principal. Con un beso, él le devolverá a su estado normal rompiendo el hechizo, y en la alegría del momento te regalará una útil **ballesta.**

Déjala en ese mismo lugar para usarla más tarde.

Ahora ve a **casa de Daisy** y coge la jaulita de animales, ve en busca de Pogie y cuando pase a tu lado captúra-

le apretando el **botón B** de tu pad, como si cogieras un objeto más. Acto seguido entrégaselo a Dylan, quien te lo agradecerá dándote una **vaca en miniatura.** Ya la usaremos, recuerda que está aquí.
A continuación recoge la llave del Magnífico Dizzy que se encuentra en la cabaña abandonada (no tiene nombre de propietario), situada en la segunda gran plataforma, y desciende al suelo. **Avanza a la derecha** hasta cambiar de subnivel y métete en la **entrada de la mina.** Aquí, avanza a la derecha y coge la llave del ascensor del Magnífico Dizzy. Vuelve al bosque y usa ambas llaves para lograr entrar en la casa.
Allí recoge una receta **para curar al viejo Dizzy** y ve en busca de su medicación (una vez vistos los elementos que componen la receta deja ésta). Coge la planta de estrellas mágica, justo en la plataforma de debajo de la casa, y **la seta roja y blanca,** situada a la derecha de la entrada de la mina. Recogidas éstas, échalas al puchero de la casa del Magnífico Dizzy y ve a por el **frasco de medicina** vacío que está a la derecha de la casa en su misma plataforma y échalo también al puchero. Así obtendrás la medicina que darás de beber al anciano.
Éste, ya sanado, te otorgará un **huevo dorado de dragón.** Déjalo también en la casa.
Lo siguiente es subir al **ascensor de Dylan** y avanzar a la derecha para dejarte caer por el extremo derecho de la plataforma. Acabarás en una pequeña plataforma inferior para descender seguidamente a otra. En ésta última coge el peso de **una tonelada** y vuelve a subir a la primera plata-

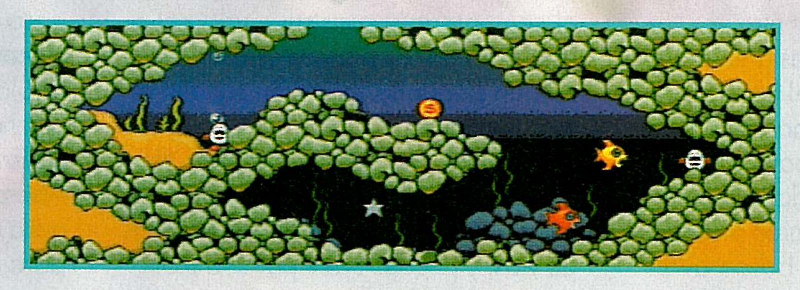
forma mencionada. Ahora cuelga el peso del gancho que presenta el extremo de la plataforma ascendiente, que cederá al peso y así podrás subir por ella. Ve otra vez a la **casa de Daisy,** coge la **llave de la casa de Dozy** y vuelve a subir para entrar en ella. Dentro encontrarás a Dozy durmiendo. Aquí tendrás que volver para despertarle.
Para ampliar tu campo de acción ve al suelo y avanza hacia **la izquierda.** Coge el codillo de jamón cocido y arrójaselo al **jabalí alado** que te ataca a continuación. Coge la bolsa de oro y **cruza la catarata** apoyándote en el barril cuando salga a flote.
En la otra orilla te espera un **pergamino** con el que puedes obtener una **nueva vida.** Sigue avanzando y llegarás a la **ciudad.**



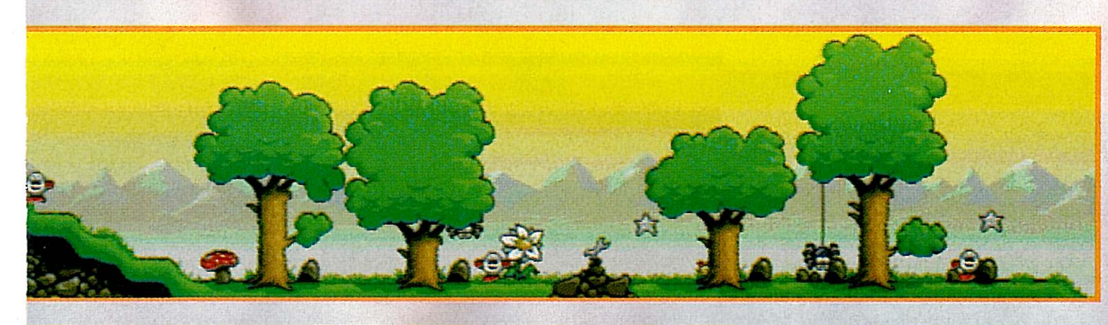
No cojas el paraguas que te cobija e introdúcete por la primera puerta. **Entrega la bolsa de oro al guardián** y tendrás el **paso libre.**
Ve al extremo derecho de Bidge Street y coge el **barril de ron.** Con él ve al barco pirata (en Dock Street) y dáselo al capitán que te espera en la pasarela para tener el **paso libre.**
Acude al **extremo derecho de la bodega del barco** y recoge los cartuchos de dinamita y sal por donde has entrado para volver sobre tus pasos hasta la mina.

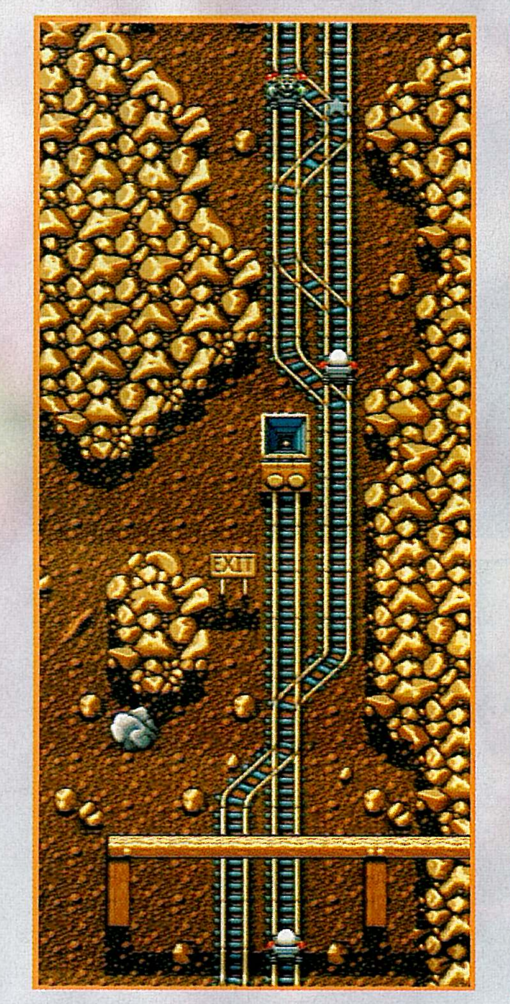
De camino recoge el huevo dorado que te ofreció el Magnífico Dizzy.
Ahora dispones de tres objetos: **la dinamita, el huevo y la cuerda.**

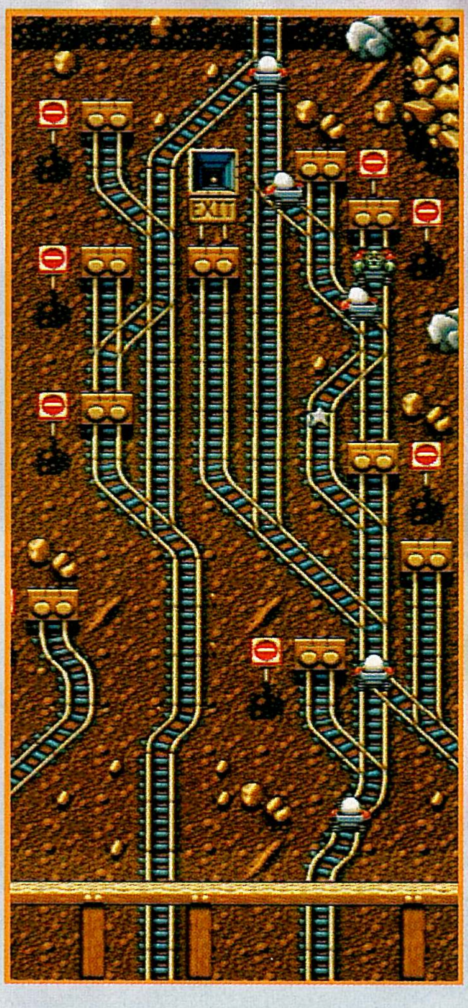
Abandona uno de ellos en la mina para salir de ella. Avanza hacia la derecha, al otro lado del puente recoge **una llave inglesa.** Vuelve a la mina, avan-

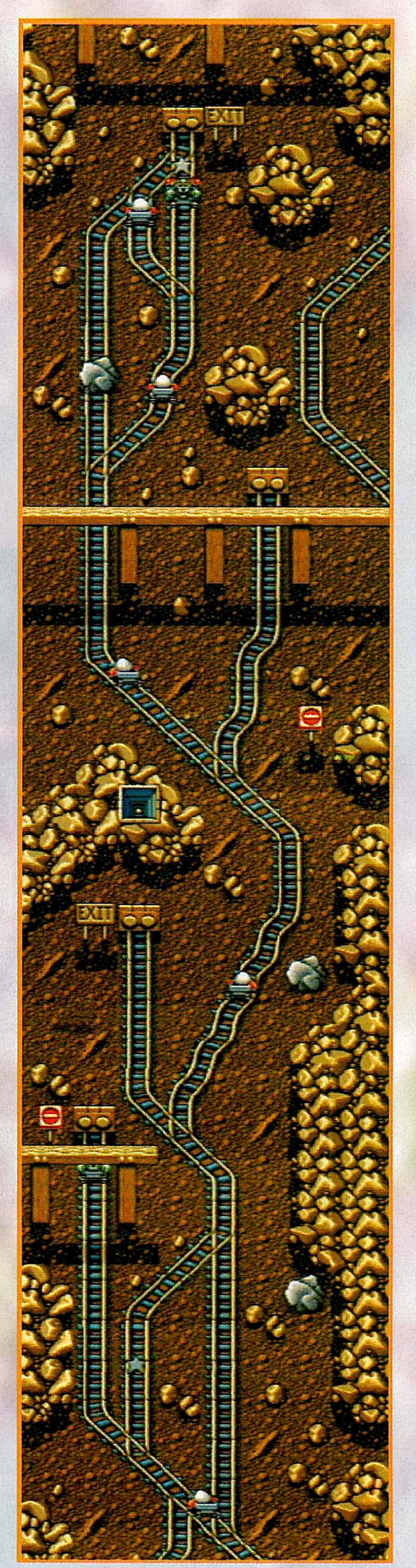


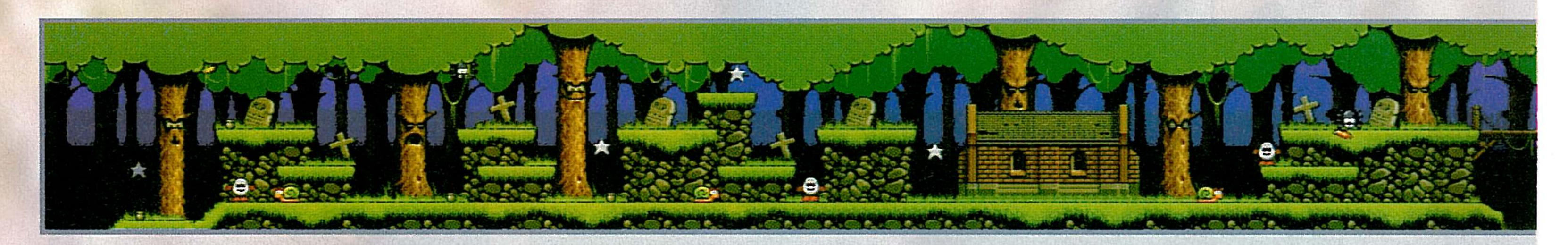
za a la derecha dentro de ella y activa la máquina averiada con ella. Luego recobra el objeto que antes has abandonado y avanza a la **izquierda.**
Toma dos ascensores de bajada y avanza a la izquierda de nuevo, desciende por la rampa y cruza los dos puentes que aparecen a tu derecha. Toma otro ascensor de bajada, avanza hacia la derecha y toma otro de subida. Coloca la **dinamita** al final de la mecha y acciona el detonador para que estalle la roca y tengas el **paso libre.** Sube y devuélvele su huevo a la mamá-dragón. Coge el trébol que está justo debajo de ella.
Con él ve al **cementerio** que está al final de Bridge Street y entrégaselo al duende irlandés que allí te espera. Te dejará el paso libre.
Ahora ve a Bridge Street otra vez, recoge una palanca que está en mitad de un puente y vuelve al barco pirata. Allí fuerza con ella una compuerta y tendrás acceso libre para coger la manivela de la reja movediza de Zacks. Sube a la cubierta del barco y asciende por los mástiles del barco avanzando hacia la **izquierda** ayudándote de la cuerda hasta que llegues a una plataforma baja donde está la polea de la reja movediza. Cógela.
Ve a la derecha del tramo intermedio de Castle Street donde se encuentra la reja. Usa la polea y sírvete de la ballesta (tendrás que ir a por ella donde se encuentra el príncipe) para matar a los esbirros que cuidan del castillo. Para esquivar las rocas que te arrojan basta con que te agaches **apretando el botón B de tu pad.** Si has obtenido méritos suficientes cuando el tiempo finalice, automáticamente accederás al castillo.
En el castillo alcanza la parte superior izquierda, plataforma superior, y recoge el **equipo de bricolage** para hacer **puentes colgantes.** Ve con él al cementerio y construye uno entre dos plataformas marcadas cada una con un pequeño mástil en sus extremos contiguos.
A continuación vuelve a la **mina.** Habrás observado la existencia de una vagoneta. Ésta te conduce por una red de vías, y puedes optar por una u otra apretando el **botón direccional** de tu pad en el momento en que se crucen. Sigue el camino que te marcan las estrellas y así, además de cogerlas, saldrás por la salida más favorable.
Hay **cuatro salidas.** La primera te conduce de nuevo a **la mina,** la segunda te lleva al extremo derecho de **la playa,** la tercera te deja en la caverna bajo el **cementerio,** donde se encuentra otro pergamino para obtener vida (sólo de esta manera es posible alcanzarla), y la cuarta te deja bajo la entrada del cementerio en **Bridge Street.**
Si sales por esta última podrás coger una pala de enterrador. Con ella ve al cementerio y cava con ella justo debajo del puente que construiste. Se abrirá el suelo bajo tus pies y llegarás a una gruta donde cogerás un **cubo de hojalata vacío,** que tienes que llenar arrojándote a una de las dos lagunas que hay, y usarás un **pequeño trampolín** que te ayudará a salir.
Ahora vuelve al bosque y toma la vaquita en miniatura que te ofrecía Dylan para dársela en la ciudad al tendero,



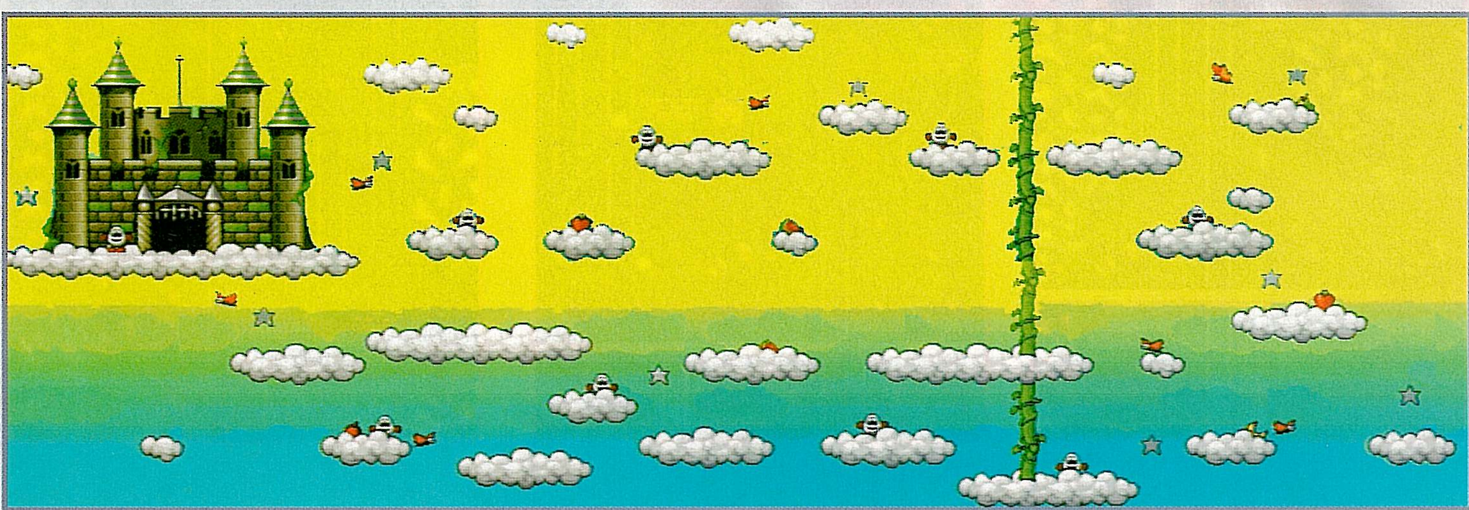

EXIT


EXIT

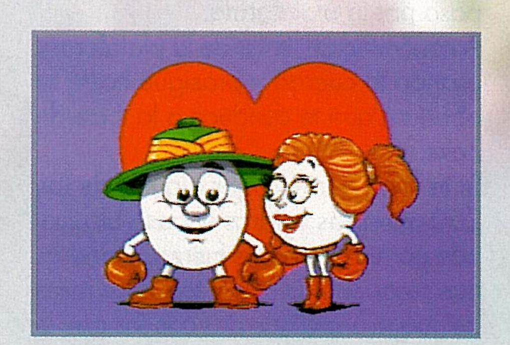

EXIT
EXIT

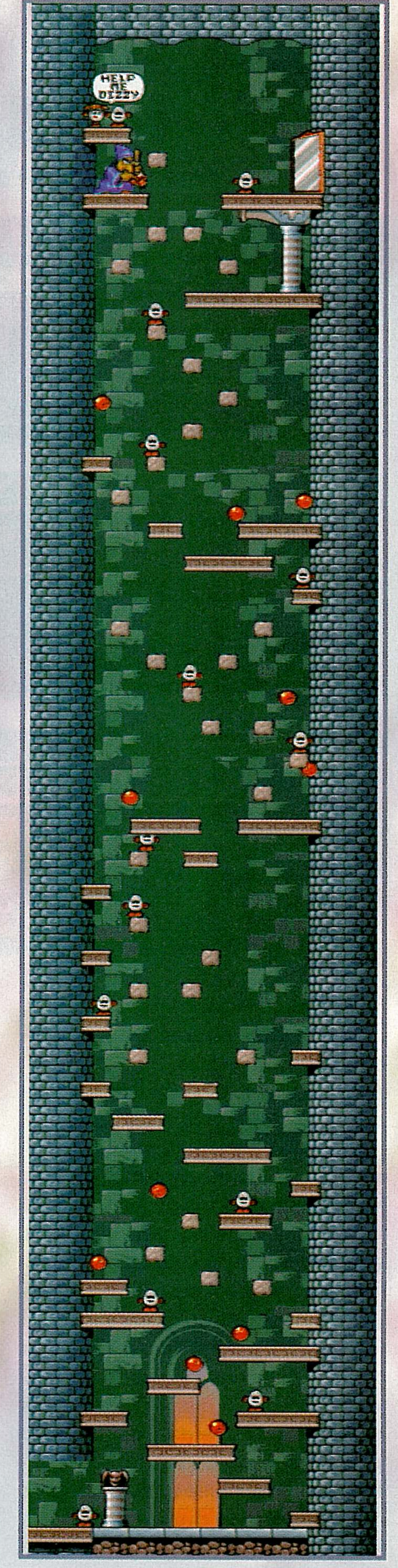


que está en el tramo intermedio de Castle Street. Éste a cambio te dará un frijol mágico verde que plantarás donde estaba antes el duende irlandés. Una fuerte y alta planta se alzará hacia el cielo.
Avanza por el suelo hacia la **izquierda** de la planta y hallarás una cerilla. Cógela y ve al bosque, ya que con ella y el haz de paja seco puedes descongelar a Denzil. Una vez liberado te ofrecerá unas aletas de buceo indispensables para acabar el juego.
Con las aletas acude al barco pirata y deja que el capitán pirata te arroje al agua por el extremo derecho de la cubierta del barco. Caerás en una **fosa marina** de la que tendrás que salir, **recogiendo todas las estrellitas** y apoyándote en las burbujas que emanan del fondo antes de que se te agoten las reservas de oxígeno.
De este modo, alcanzarás una **pequeña islita** donde tendrás que coger un equipo de buceo. Nada por la superficie del agua hasta otra playa para recoger todas las estrellitas. Repite esta operación hasta llegar al último tramo de playa.
Recogidas todas las estrellitas, sumér-



gete y recorre el fondo oceánico hasta hacerte con todas las estrellas. Evita a todos los animales marinos que dañan tus energías.
Avanza a la **izquierda** para llegar a la playa y recoger el **pico inoxidable.** Con él ve otra vez al fondo del agua y rompe la roca que bloquea la burbuja a la derecha del barco hundido. Introdúcete por el agujero abierto cuando no salgan burbujas y recoge las estrellitas. Para finalizar el juego no tienes porqué coger ni **el arca del tesoro vacía, ni la gran moneda de oro.**
Tu siguiente paso es recoger el **hacha afilada situada en la mina** y, sin abandonar el equipo de buceo y las aletas, desplazarte al puente que está a la derecha de la entrada a la mina. Con el hacha rompe el puente para caer al agua y recoger las estrellas y un par de platillos de bronce. Con estos últimos ve al bosque y despierta al perezoso de Dozy.
A cambio te prestará una **mullida alfombra persa.**
De todos los objetos de que dispones, reagrupa la llave con calavera (situada en las plataformas de la derecha del cementerio y causa de la construcción del puente), el cubo de hojalata lleno de agua, la manivela de la reja





movediza del castillo de Zaks, la alfombra mullida y el trozo largo de cuerda al pie de la planta.

Asciende por la planta mágica con el **cubo, la llave y la manivela.**

Apóyate en las nubes para llegar al castillo, pero teniendo **cuidado con las mariposas** (no te dañan pero sí te atontan) y con **no permanecer mucho tiempo parado** en un mismo sitio, ya que tu peso hace que atrvieses las nubes y caigas al suelo.

Para coger las estrellitas que están a la derecha de la planta pasado el puente roto, basta con que te arrojes de las nubes de la izquierda y caigas para volver otra vez a la planta.

Alcanzado el castillo, abre sus rejas con la manivela y avanza por él. **Acciona el ascensor con la llave** y apaga el fuego de la chimenea de la derecha con el agua del cubo. Ya no dispones de la ayuda de ningún objeto, así que vuelve al pie de la planta para recoger el trozo de cuerda y la alfombra persa mullida.

Vuelve a subir al castillo y avanza por él de nuevo para recoger todas las estrellitas. Con la alfombra **cubre la hilera de pinchos** que te impiden el paso por la plataforma.

A continuación, salta de la plataforma usando la cuerda y prosigue hasta la abertura que te conduce a la torre de Zaks.

Si te falta por recoger alguna de las 250 estrellitas tendrás el paso bloqueado por un campo de fuerza, y tendrás que recorrerte de nuevo todas las fases del juego hasta que des con las que te faltan. De ahí la importancia de que recojas todas las estrellitas de la suerte mientras ibas realizando todos los pasos para llegar a la torre.

Si tienes todas las estrellitas ya habrás llegado a la torre.

Asciende por sus plataformas todo lo rápido que puedas, permaneciendo parado lo menos posible, ya que el malvado Zaks te arroja unas **mortales manzanitas que te restan mucha energía**.

Al llegar arriba, donde está el brujo, derrótale para acabar con sus malas artes y malvadas tretas.

Una vez esté el brujo derrotado **asciende a la plataforma** donde está Daisy y prepárate para vivir feliz en un mundo de ensueño rodeado además de todos tus ovoides amiguitos.

CENTRO MAIL

VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

Tienda	Dirección	Teléfono
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24	TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12	TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106	TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)	TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4	TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.	TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1	TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º	TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID (NUEVO CENTRO)	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.	
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS	TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5	TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84.	TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3	TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6	TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.	TEL: 21 82 71
VIGO (NUEVO CENTRO)	PLAZA DE LA PRINCESA	

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892

PRECIOS CON IVA INCLUIDO — **PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO**

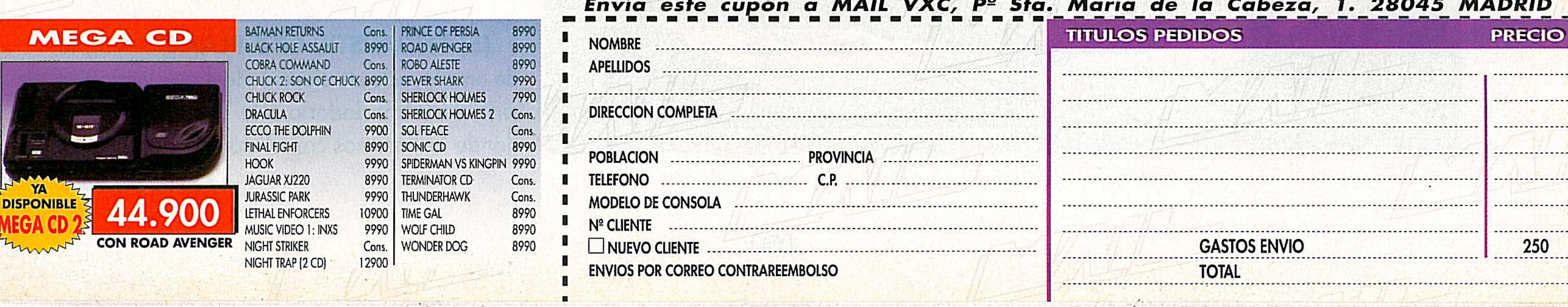
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO

Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES	MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3	MD - 8990 - 7990; MS - 5990 - 4990; GG - 5190 - 4190
ALIEN STORM	MEGADRIVE - 2990
ALIEN SYNDROME	GAME GEAR - 1990
ALISIA DRAGON	MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA	MS - ~~6590~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490; GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS	MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL	MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2990
CHESS MASTER	GAME GEAR - 1990
CHIKI CHIKI BOYS	MEGADRIVE - 2990
CHOPLIFTER	M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK	G. GEAR - 2595
DECAPATACK	MEGADRIVE - 2990
DEVILISH	GAME GEAR - 1990
DICK TRACY	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 1990
ESWAT	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
FANTASY ZONE	GAME GEAR - 1990
FATAL REWIND	MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II	MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING	GAME GEAR - 1990
GHOSTBUSTER	MEGADRIVE - 2990
GLOBAL GLADIATORS	M, SYSTEM - 2490; G. GEAR - 1990
HARD DRIVEN	MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI	MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE	MD - ~~6990~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~4900~~ - 3900
IMPOSIBLE MISSION	M. SYSTEM - 2490
INDY III	G. GEAR - 2595
KLAX	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA	GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE	MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS	MS - ~~5990~~ - 2490; GG - ~~5190~~ - 4390
LOTUS T. CHALLENGE	MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
MERCS	M. DRIVE - 2990
MICKEY MOUSE	M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II	M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER	MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 2490
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY	MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD	MS - ~~5890~~ - 4390
POPULOUS	M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA	GG - ~~5190~~ - 1990
ROAD RUSH II	MD - ~~6990~~ - 5490
SEGA CHESS	M. SYSTEM - 2490
SONIC II	MS - ~~6990~~ - 2990; GG - ~~5490~~ - 2490
SPACE GUN	M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 2990
SPEEDBALL II	MEGADRIVE - 299.
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 3490; GAME GEAR - 2595
STRIDER	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
SUPER HANG ON	MEGADRIVE - 2990
SUPER HYDLIDE	MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP	GAME GEAR - 2595
TALESPIN	MD - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5190~~ - 4390
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TAZMANIA	MS - ~~5990~~ - 3990; GG - ~~5190~~ - 4390
TERMINATOR	M, SYSTEM - 2490; G. GEAR - 2595
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 2990
WC LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON	M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 4390
WONDER BOY	GAME GEAR - 2595
WRESTLE WAR	MEGADRIVE - 2990
ZERO WING	MEGADRIVE - 2990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
ASTERIX	MEGADRIVE - 9900; M. SYS. Parte II 5990; GAME GEAR - 5490
BART'S NIGHTMARE	MEGADRIVE - 6990
BATTLETOADS	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - CONS.
BUGSY	MEGADRIVE - 8990
CLIFFHANGER	MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT	MEGADRIVE - 7900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
DAVIS CUP TENNIS	MEGADRIVE - 8990
DR. ROBOTNICKS	MEGADRIVE - 7990
DRACULA	MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5090
FIFA SOCCER	MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK	MEGADRIVE - 9990
HOOK	MEGADRIVE - 6900; GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK	MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - Prox
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5990
LAST ACTION HEROE	MEGADRIVE - 6990
MORTAL COMBAT	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 7990; GAME GEAR - 6990
NBA ALL STAR	MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR	MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
ROCKET KNIGHT	MEGADRIVE - 7990
SENSIBLE SOCCER	MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4990; GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL	MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE - 11900
THE FLINSTONES	MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS	MEGADRIVE - 6990
TURTLES TOURNAMENT	MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 7990



MEGA CD			
BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	SEWER SHARK	9990
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	9900	SOL FEACE	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	WOLF CHILD	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WONDER DOG	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		

Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

TMHT TOURNAMENT FIGHTERS

Una vez más vienen a nuestras páginas las famosas tortugas devoradoras de pizzas. Esta vez, Donatello, Michaelangelo, Raphael y Leonardo llegan para mostrarnos sus cualidades luchadoras, sus movimientos más comunes, los enemigos con los que se enfrentarán y los escenarios que atravesarán. Y todo, para darnos a conocer los entresijos de su aventura por la grande de Sega.

LOS DECORADOS

Bien, aquí tenéis los escenarios en los que se desarrolla la última pelea de las tortugas. El orden de las fases dependerá del escenario que elijamos para comenzar nuestra odisea, aunque, si empezamos por el que sale por defecto en el juego, éste será el orden:

(1)-BIO PLANET: Este planeta está formado por células y tejidos vivos que se distribuyen en capas y más capas. Combatiremos contra el doble de Leonardo.

(2)-SPACE SHIP: No sabemos muy bien cómo hemos logrado aparecer aquí, pero la verdad es que no hay más remedio que acabar con el doble de April mientras surcamos el espacio.

(3)-MIRAGE PLANET: Raro donde los haya, en esta fase tendremos como enemigo al clon de Michaelangelo.

(4)-ICE PLANET: En un planeta completamente helado y desolado es donde nos encontramos al doble de Casey.

(5)-FUTURISTIC CITY PLANET: Se trata de un proyecto de ciudad ideal que luego serviría para transladarlo a la Tierra. Aquí será donde lucharemos con el clon de Donatello.

1

2

(6)-OCEAN PLANET: Lucharemos contra el clónico de Ray Fillet en el puerto de este planeta tan salado.

(7)-MAGMA OCEAN PLANET: Caliente, caliente. Con fondo de muñeco de lava, lucharemos contra el clon de Raphael.

(8)-JUNGLE PLANET: Nada mejor que la selva tropical de este planeta para que una tortuga se sienta como en casa. Con araña y todo. Nuestro enemigo será el clónico de Sysyphus, el escarabajo mutante.

9-ANCIENT PLANET: Y cómo no, un planeta de dinosaurios. Cuidado con Trikeran, un dinosaurio mutante y muy duro de pelar. Esta fase y las siguientes no podrán ser seleccionadas para empezar en ellas, sino que deberemos completar todas las anteriores para poder enfrentranos a estos enemigos finales.

10-TECHNODROME: Ya estamos en la fortaleza de Krang, construida para defenderse de cualquier agresión exterior. Por supuesto, lucharemos contra Kranrobo, el cuerpo que maneja Krang.

11-SEASIDE DOJO: Sólo nos resta acabar con Karai, la hermosa chiquilla que custodia al maestro Splinter.

APRIL

Esta famosa y espabilada reportera de televisión fue la primera persona en descubrir a las tortugas Ninja y, por supuesto, desde ese momento se ha convertido en su amiga fiel y su principal contacto con el mundo exterior.

A: GARRAS NINJA: Simplemente pulsa **A** repetidamente. De todos los movimientos especiales de April, este puede ser el **más útil y poderoso** de todos.

B: RETIRADA NINJA: Pulsa **Abajo** durante dos segundos, y luego **Arriba y A.** Para acabar pulsa **A** a la altura del suelo. Es un salto por el techo de la pantalla, para luego caer sobre el enemigo por sorpresa.

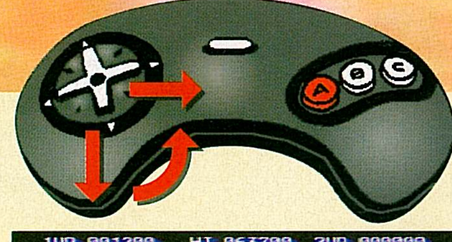
C: ATAJO DE NINJA: Con **Abajo** dos segundos pulsado, aprieta luego **Arriba y A.** Este es un movimiento propio de una gimnasta olímpica y, que de acertarlo, sólo restará un poquitín de energía al contrario. Consejo: olvidaos de él.

D: ATAJO CON EL CODO: Abajo, Diagonal, Abajo-Izquierda, Izquierda y A. Muy parecido a los demás movimientos, pero con la ventaja de ser el **golpe de codo más rápido.**

GARRAS NINJA-APRIL

ATAJO DE NINJA-APRIL

LAZO DEL PALO-CASEY



CASEY

También gran amigo de las Tortugas, este justiciero callejero es uno de los incondicionales en meterse en peleas para ayudar a quien lo necesite. Su arma es un palo de hockey, muy de acuerdo con su indumentaria.

A: DISPARO CASEY: Derecha, Diagonal, Abajo-Dereccha, Abajo, Diagonal Abajo-Izquierda, Izquierda y A. Lograremos crear una barrera con nuestro palo de hockey que no dará opción a que nos ataque el enemigo. **Muy poderosa.**

B: LAZO DEL PALO: Abajo, Diagonal Abajo-Derecha, Derecha junto con A. Sólo hace un **doble movimiento** de golpeo.

C: DINAMITA CASEY: Abajo y C simultáneamente. Este movimiento tan fácil de lograr es uno de los más originales e innovadores en este tipo de juegos, ya que al poder colocar bombas podremos tender trampas al contrario y empujarle hacia donde esté el explosivo. Pero ojo porque también nos afectará la explosión a nosotros.

DONATELLO

El arma que utiliza nuestro querido Donatello (un simple palo) ya da pistas de su forma de ser: no es un amante de la violencia sangrienta y gratuita, que va. Sólo le gusta dar leña a diestro y siniestro.

A: ONDA VACÍA: Izquierda pulsada dos segundos, y seguidamente Derecha y A. No olvidéis este movimiento, que hará lanzar a Donatello una onda parecida al Hame-Kame. Arma muy efectiva y es de las que **restan energía** al enemigo.

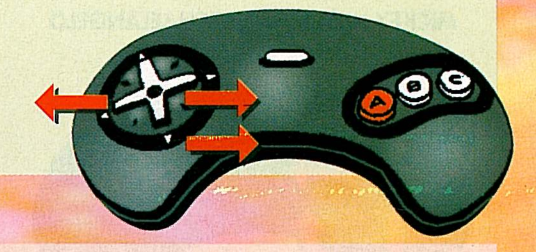
B: DONASAMA: Abajo apretado dos segundos, y luego Arriba y A. Parecido al Saltador de Leonardo en cuanto a efecto, lanza el palo con tanta fuerza que hará volar a nuestro enemigo.

C: PALO DESLUMBRANTE: Derecha, Izquierda, Derecha y A. Moverá el palo tan deprisa que no le dejaremos tiempo para defenderse. En caso de que le acertemos con el golpe, recibirá no uno, sino dos o tres impactos.

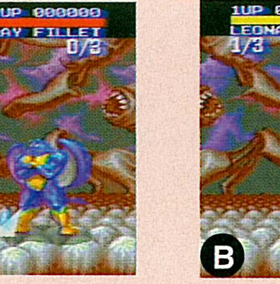
ONDA VACIA-DONATELLO

DONASAMA-DONATELLO

PALO DESLUMBRANTE-DONATELLO



LEONARDO



Es la voz cantante del grupo de las Tortugas Ninja. Utiliza como arma un par de espadas siempre listas para catar la sangre del enemigo. Estos son los golpes:

A: ONDA SUPERFICIAL: Abajo, Diagonal Abajo-Izquierda e Izquierda junto con A o B. Movimiento fácil de ejecutar que nos permitirá lanzar al contrario una onda muy difícil de esquivar. Muy efectiva.

B: CORTADORA RODANTE NUMERO 1: Abajo, Diagonal Abajo-Derecha y Derecha junto con A.

Nos convertiremos en una peonza viviente imparable e implacable, acuchillando a diestro y siniestro. Atención porque no giraremos eternamente, sino solamente un trecho.

C: CORTADORA RODANTE NUMERO 2: Justo en la mitad de un salto, Abajo, Diagonal Abajo-Derecha y Derecha junto con A. Es el mismo golpe que el llamado número 1, pero con la salvedad de que, al realizarlo en el aire, podremos pillar al enemigo con más facilidad.

D: SALTADOR: Derecha, Diagonal Izquierda-Abajo y A. Con esto, nuestro querido Leonardo moverá la espada mientras sube por los aires en un corto salto.

Muy efectivo para distancias cortas ya que no da un golpe, sino dos.

CORTADORA RODANTE 2-LEONARDO

MICHAELANGELO

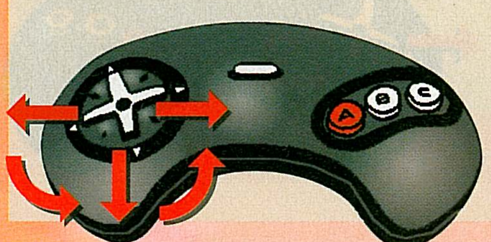
Utilizando los peligrosos nunchakus contra todo el que se le ponga delante, Michaelangelo es la tortuga más marchosa y juerguista de todas las que os podáis encontrar por la calle.

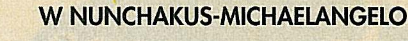
A: MICKEY HURRICANE: Izquierda, Diagonal Abajo-Izquierda Abajo, Diagonal Derecha-Abajo, Derecha y A. Creará con los nunchakus un torbellino de gran tamaño que no habrá enemigo que lo esquive.

B: W NUNCHAKUS: Presiona Abajo, Diagonal Abajo-Derecha, otra vez Derecha, Diagonal, Derecha-Arriba y A. Con todas estas instrucciones girarán los nunchakus en un salto amenazador.

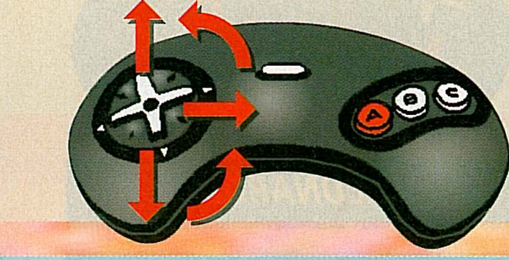
C: MICKEY TACKIE: Pulsa Abajo dos segundos, presiona Derecha y A. Este extraño movimiento nos ayudará a salir despedidos y atajemos, de esta manera, al enemigo al estilo Rugby.

MICKEY HURRICANE-MICHAELANGELO





W NUNCHAKUS-MICHAELANGELO



RAPHAEL

Esta es la más tozuda y de más genio de las cuatro. Cuando se enfada o alguien inflinge la ley no hay quien la pare. Tiene como armas dos dagas dado.

A: DICE SLASH: Abajo, Diagonal Abajo, Derecha, Derecha y A. Crea una corriente de **energía mortal** para el contrario.

C: RAPH SPARK: Tras pulsar Abajo durante dos segundos, presiona Arriba y A. Este movimiento es más conocido como **hacer el helicóptero.** Revolotearemos por el cielo girando nuestras afiladas armas.

D: ATAQUE POR TALADRO 1: Abajo, Diagonal, Abajo, Izquierda, Izquierda y A. Nuestro amigo Rafa se convertirá durante unos segundos en un tortu-talafro y barrerá lo que se encuentre a su paso.

E: ATAQUE POR TALADRO 2: Arriba (para dar un salto), y luego Abajo, Diagonal, Abajo, Izquierda, Izquierda y A. Es lo mismo que antes, pero realizado en el aire, con lo que será casi mas fácil acertar al enemigo.

TALADRO 1-RAPHAEL

TALADRO 2-RAPHAEL

SISHYPHUS

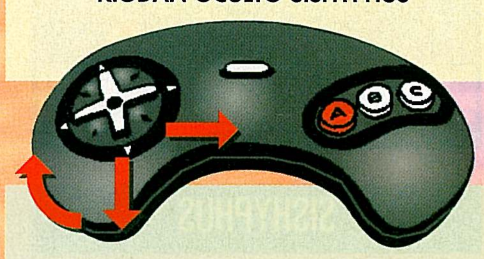
Ahora le toca a un insecto pasarse a la moda mutante. Este escarabajo rinoceronte también guarda varios trucos en la manga, y a pesar de su apariencia es un buenazo y muy amigo de las Tortugas.

A: KIDODAN OCULTO: Abajo, Diagonal, Abajo, Izquierda, Derecha y A. Con esto, nuestro insecto escupirá una bola de mocos al que tenga delante. Y como podéis imaginar es realmente asqueroso y efectivo.

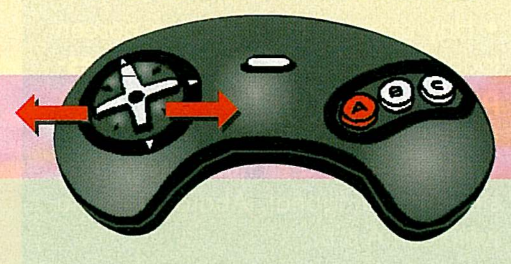
B: DESTELLO DEL ESCARABAJO: Pulsaremos solamente A varias veces. Repetiremos un movimiento de ataque de cabezazos y cornadas que realmente hará que nos quitemos al enemigo de encima.

C: REVOLOTEO ASCENDENTE: Pulsa Izquierda durante dos segundos, y, luego, Derecha y A simultáneamente. Volaremos por los aires y le asestaremos la cornamenta al que tenemos enfrente.

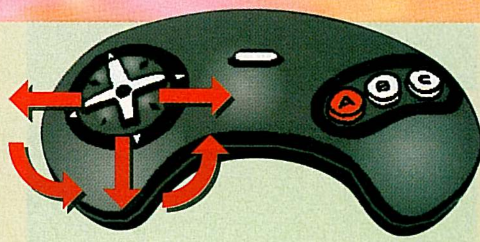
KIODAN OCULTO-SISHYPHUS



REVOLOTEO ASCENDENTE-SISHYPHUS



ONDA SONICA-RAY



RAY

La historia de esta manta mutante es parecida a la de nuestros héroes, pero al revés. Ray era un buen biólogo marino al que el contacto accidental con unas mantas contaminadas con radiación atómica le convirtieron en un engendro mitad pez, mitad homo-erectus. No usa armas y, sin embargo, es de los personajes más poderosos y atemorizantes.

Pero tranquilos, que es de los buenos.

A: ONDA SÓNICA: Izquierda, Diagonal, Abajo, Izquierda, Abajo, Diagonal, Abajo, Derecha, Derecha y A. Se trata de una de las armas más efectivas, ya que, aparte de ser un disparo, se desplaza por la pantalla muy despacio y es más fácil que intercepte al enemigo.

B: MANTAPRES: Apretad durante dos segundos Izquierda y, luego, pulsad Derecha y A. Con esto, avanzaremos hacia adelante y haremos una caída de ángel sobre el pobre infeliz que tenemos ante nuestros ojos. Se trata de una actuación relativamente útil.

C: HEADPAT: Pulsad durante dos segundos Abajo, y luego Arriba y A.

Haremos un ataque a la cabeza del contrario a modo de taladradora volante. El problema es que resta muy poca energía para todo lo que hay que esperar. Medianamente útil.

MICHAELANGELO

APRIL

RAPHAEL

DONATELLO

Elijamos el personaje que elijamos, hay una serie de combinaciones del pad que siempre darán golpes potentes y contundentes. Y son los que os explicamos a continuación:

• Si nos acercamos al enemigo tanto como para rozarlo y pulsamos el botón A, le asestaremos un espectacular **movimiento repetitivo** que varía en función del luchador. Por ejemplo, Leonardo se lanzará al pecho del enemigo y, mientras agarra su cuello con una mano, con la otra le asestará golpes con la empuñadura de la espada al más auténtico estilo Conan.
Además, haciendo lo mismo con el botón B, se logran nuevos y espectaculares golpes, como lanzamientos y llaves que nos recuerdan a las del Judo.

• Hay otros movimientos que poseen todos los luchadores y que son de **especial poderío.** Probad a pulsar Diagonal Abajo, Izquierda y A o B. También se logra un nuevo golpe presionando Diagonal, Abajo, Derecha junto con A o B.

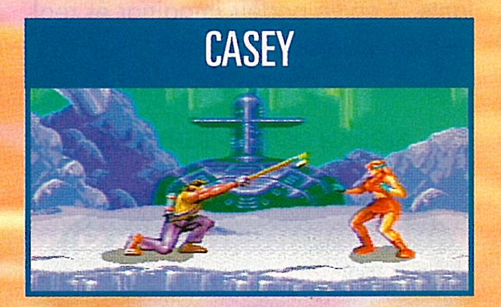
• Y, claro está, no podíamos dejar de nombrar el tan famoso y socorrido golpe en los juegos de lucha que se consigue con: Arriba y, a continuación, A o B, es decir, **salto con patada o puñetazo a la caída.** Tan efectivo como de costumbre.

• Otro consejo es que uséis con más asiduidad el **botón A** del pad cuando manejéis un personaje con armas, ya que con este botón daréis los golpes con el arma y no una simple patada o puñetazo insulso.

• Y por si alguien a estas alturas no lo sabía (ya que no está en las instrucciones), podemos parar golpes del contrario simplemente presionando Izquierda (si miramos a la izquierda es al contrario), con lo que, al recibir el golpe, nuestro hábil personaje se defenderá y sólo se nos restará una cantidad de **energía simbólica.**

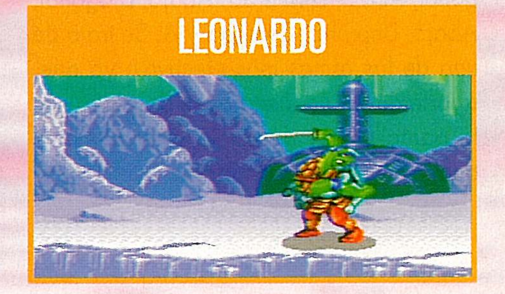
RAY

CASEY



SISHYPHUS

LEONARDO



ENEMIGOS FINALES

TRICKERAN

Este **Trickerantopus** es un pequeño dinosaurio mutante, el peligroso guardián de Krang. Imprevisible y de gran peso, lo mejor es que sigáis estos consejos para acabar con él:

Debemos darnos cuenta de que no posee ningún ataque que nos pueda afectar a distancia, así que, si usamos nuestro ataque especial de **lanzamiento de olas superficiales de energía** (de Leonardo) le restaremos mucha energía sin poner en peligro nuestras vida. Por lo demás, conviene estar siempre alejados de su zona de acción, ya que además nos podría escupir veneno.

Los ataques de estas bestias que pueden poner en peligro nuestras vidas son: **mordiscos, pisotones, aplastamientos y bofetadas**. Mención especial al **Spinning,** que hará convertirse a Trickerantopus en una bola que arrollará con todo.

KRANROBO (KRANG)

Este buen hombre (o más bien engendro) es el raptor del maestro Splinter. Es fácil adivinar que él es el creador de las figuras clónicas de las tortugas y de sus amigos y, por lo tanto, no debemos tenerle ningún respeto.

Y lo que más nos revienta, sin lugar a dudas, es que intente convertirse en el Dictador del Universo, así, por las buenas. Para encargarnos de él la técnica es la contraria, ya que si nos alejamos nos acribillará con sus poderosos misiles de gran onda expansiva. Así que nos **acercaremos hacia él saltando** sin cesar para luego utilizar el infalible **salto con golpe** y los demás de cuerpo a cuerpo.

KARAI

Y, por fin, el último enemigo: La bella y sumamente peligrosa **Karai.**

Debemos tener en cuenta que tiene una especial habilidad para **agarrarnos y lanzarnos** en cuando nos acerquemos lo suficiente, y tened en cuenta que siempre que pueda lo hará. Además, escapar de ella es bastante problemático porque es la enemiga mas rápida y violenta. Seguro que no os aburris con ella.

El consejo que os damos desde aquí es que os lo toméis con calma y no intentéis los complicados movimientos especiales. Usad únicamente los rápidos y también muy efectivos **golpes** que podemos dar **agachados.**

¿Qué hay, amigos? ¿Se han portado bien los Reyes Magos? Esperamos que algún cartuchito que otro haya caído en vuestras manos. Lo que está claro es que la Navidad os ha inspirado, si cabe, aún más, así que deseamos que la vuelta al cole no os apague la imaginación. Ya sabéis, aquí seguimos, enviadnos vuestras obras maestras a:

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.

Cesar Silva (Madrid)

David Alonso (Barcelona)

ROCKET NIGHT Adventures
THE NEW GENERATION

David Valera (Valencia)

Diego Trenado (Asturias)

David Leiva (Granada)

Josep Sastre (Alicante)

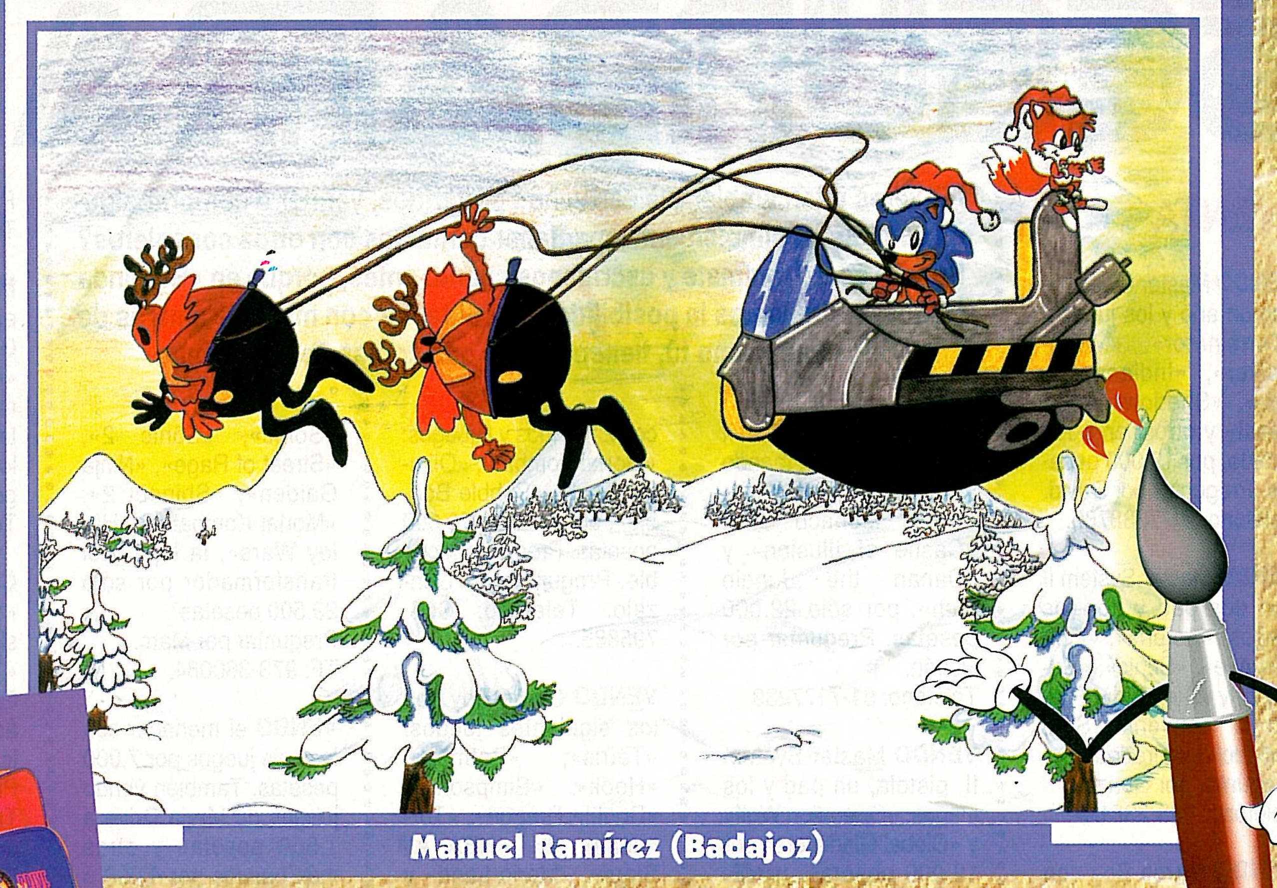
Eduardo Ibáñez (Madrid)

Marta de la Fuente (Madrid)

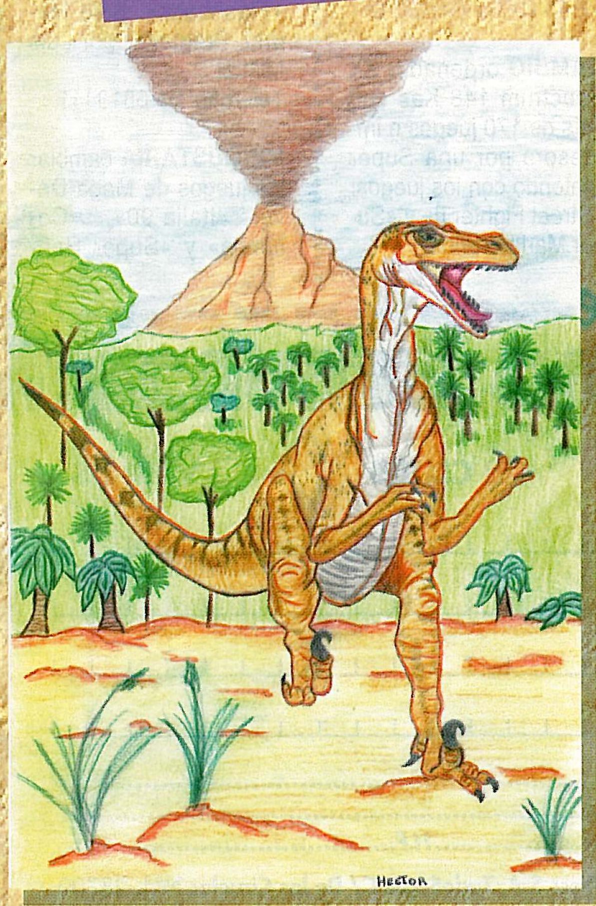
José Manuel Yañez (Madrid)

DIBUJO PIRATA
ESTE AÑO, SEGA PARA TODOS JOH, JOH, JOH.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
STREET FIGHTER II'
TODO SEGA
SPECIAL TODOSEGA EDITION
Eugenio Oncala (Cádiz)
Octavio garcía (Sevilla)
Aladdin
Laura Ortiz (Cádiz)
Laura Hernández (Barcelona)
María Monleón (Valencia)
¡ARRE BURRO ARRE!
SONIC
TAILS
Federico Nicolás Braga (Buenos Aires, Argentina)

Un número más, un ganador más. Esta vez nuestro afortunado amigo ha querido introducir a Sonic en un paisaje típicamente navideño, con renos, montañas y pinos nevados para que no falte de nada. Enhorabuena, Manuel, que disfrutes de tu nueva mochila.


Manuel Ramírez (Badajoz)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!


Héctor Chinchón (Toledo)

Santiago Soto (Pontevedra)

Los ganadores de este número pueden añadir un regalo más a la larga lista de presentes que hayan recibido por Reyes. Y es que los hay con suerte... y, por qué no, los hay que se lo curran. Si alguien no tiene todavía camiseta, ¿a qué demonios estáis esperando para mandar vuestro dibujo?

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

VENTA

VENDO Master System II con un año y los juegos: «Terminator», «Moonwalker», «Indiana Jones», «Shadow of the Beast» y otros, en buen estado, por 12.000 pesetas. Preguntar por David. Teléfono: 91-7338785.

VENDO Master System II con dos pad y con los juegos: «Asterix», «Golden Axe», «Sonic», «Sonic 2» y «Alex Kid». Precio a convenir. Sólo Valladolid y alrededores. Preguntar por Gonzalo. Teléfono: 983-235184.

VENDO Game Boy con el «Tetris» por 5.000 pesetas y varios juegos por 2.000 pesetas cada uno. Todo en perfecto estado. Vendo por no usar. Preguntar por Fernando. Teléfono: 926-226238.

VENDO Master System II con 31 juegos: «Sonic 2», «Sonic Chaos», «Predator 2», un pad más y el «Alex Kid». Como nueva y muy barato. Preguntar por Roberto. Teléfono: 983-340423.

VENDO Master System II con la pistola, un mando y el «Operation Wolf», «Super Mónaco GP», «Castle of Illusion» y «Danan the Jungle Fich», por sólo 22.000 pesetas. Preguntar por Rubén. Teléfono: 91-7177239.

VENDO Master System II, pistola, un pad y los juegos: «Operation Wolf» y «Global Gladiators» por 12.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!!. Sólo Madrid y periferia. Preguntar por Fernando. Teléfono: 91-6723322.

VENDO Master System con los juegos: «Land of Illusion», «Asterix», «Trivial», «Ninja» y «Alex Kid». También vendo por separado. Seis meses de uso por 20.000 pesetas. Preguntar por Valentín. Teléfono: 942-831874.

VENDO Master System II con 2 mandos y 8 juegos: «Mortal Kombat», «Olimpic Gold», «Bubble Bobble», etc, por sólo 20.000 pesetas. Precio negociable. Preguntar por Gonzalo. Teléfono: 968-795885.

VENDO Game Boy con los siguientes juegos: «Tetris», «Batman», «Hook», «Simpsons», «Double Dragon», «Terminator 2», «NBA All Stars», «Mario Land» y «Bubble Bobble». Preguntar por Raúl. Teléfono: 91-6884275.

VENDO los videojuegos de Sega: «Street of Rage», «World Cup Italia´90», «Turtles the Hyperstone Heist» y «Kid Chamaleon», a 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Angela. TF: 91-3555085. Llamar a partir de las 6:00 horas.

VENDO Game Gear con: «Sonic», «Sonic 2», «Street of Rage», «Ninja Gaiden», «Shinobi 2», «Mortal Kombat» y «Haley Wars», la lupa y el transformador por sólo 29.500 pesetas. Preguntar por Marc. TF: 973-360084.

VENDO el menacer con los seis juegos por 7.000 pesetas. También vendo juegos de Mega Drive a 1.500 pesetas y otros más nuevos por 4.000 ó 4.500 pesetas. ¡¡¡SALUDOS!!! Preguntar por José Miguel. TF:928-415694.

INTERCAMBIO

CAMBIO ordenador ZX Spectrum 148 Kas con más de 170 juegos e impresora por una Super Nintendo con los juegos: «Street Fighter II» y «Super Mario World». Preguntar por Carlos. TF: 91-6188382.

ME GUSTARÍA cambiar el «Chuck Rock» de la Game Gear por el juego «Batman Returns» de la misma consola. Preguntar por Juan. No llamar ni los sábados ni los domingos. 'Preguntar por Juan. Teléfono: 96-3639771.

CAMBIO los juegos: «Sonic» y «World of Illusion» por «Fatal Fury», «Tiny Toons», «Global Gladiators» o «Battletoads» de Mega Drive. Sólo Valencia. Preguntar por David. TF: 96-3405465.

INTERCAMBIO «Fatal Fury» por «Mortal Kombat» y «Rolling Thunder 2» y «Pit Fighter», por «Micromachines», «Rocket Knight Adventures», «Thunder Force 4», «Street of Rage II» y «Flashback». Sólo Madrid. Preguntar por Luis Miguel. Teléfono: 91-6813441.

ME GUSTARÍA cambiar los juegos de Mega Drive: «Italia´90», «Columns» y »Super Han-

---

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA.............................. TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SEGUNDAMANO

On» por «Jungle Strike», «Chiki Chiki Boys» o «Global Gladiators». Preguntar por Wences. TF: 93-4403873.

CAMBIO juego «Deadly Moves» por el «Castle of Illusion». Preguntar por Gener. Teléfono: 93-8856695.

CAMBIO «Cool Spot» de Mega Drive, por el «Mortal Kombat». También cambio «Terminator» de Game Gear por »Global Gladiators» o «Castle of Illusion». Preguntar por Silvia. Teléfono: 96-3846728.

CAMBIO Mega Drive con juegos o mandos por una Game Gear, a ser posible con juegos. Preguntar por David. Teléfono: 928-224046. Sólo las Palmas.

CAMBIO «Jungle Strike» de Mega Drive por «Gunstar Heroes», «Robocod Versus Terminator», «Rocket Knight», «Shinobi 3», «Rangers» o «Jurassic Park». Preguntar por Arnau. Teléfono: 93-4545528.

INTERCAMBIO «Mortal Kombat», «Bubsy», «Fatal Fury», «Terminator», «Lemmings», «Megapack», «Alien 3». Todos de Mega Drive. Los cambio por «Jungle Strike», «Sonic Pinball», «Rocket Knight» y «Gunstar Heroes». Preguntar por Valentín. Teléfono: 98-532464

CAMBIO el «Alien Storm» de Master System II, por alguno de estos juegos: «Kick Off», «Mortal Kombat», «Pit Fighter» y «Flying Edge». Sólo para Leganés. Llamar de 21:00 a 22:30 horas. Preguntar por David. Teléfono: 91-6944654.

CAMBIO los juegos: «Golden Axe II» y «Spiderman» por: «Jungle Strike», «Centurion», «Super Monaco GP II», «F-1 Grand Prix» o «Megalomania». No quiero ningún otro. Preguntar por Eduardo Medina. Teléfono: 91-7171206.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Master System II con ocho juegos: «Taz-Mania», «Wonder Boy», etc... por Mega Drive con dos o tres juegos. O la vendo por 28.000 pesetas. Sólo Madrid y Provincias. Preguntar por Santiago Teléfono: 91-6562635.

VENDO Master System II con un mando y dos juegos por 11.000 pesetas (con papeles). O la cambio por la Game Boy con algún juego o accesorios. Sólo Barcelona. Preguntar por Enrique. TF: 93-3352356.

VENDO «Simpsons Space Mutants» por 3.000 pesetas o lo cambio por «Shinobi» para Game Gear. Interesados preguntar por Daniel. TF: 973-473089.

VENDO Master System II con mando y diez juegos: «Sonic 2», «Asterix», etc... por 20.000 pesetas, o también los cambio por juegos de Mega Drive. Preguntar por David. TF: 955-235227.

CAMBIO Master System II con los juegos: «Sonic», «Alex Kid» y «Ninja Gaiden», por juegos de Mega Drive o la vendo por sólo 14.950 pesetas. Preguntar por Jordi. TF: 977-612324.

VENDO Master System II con los juegos «Alien 3», «Alex Kid» y un mando, por 10.000 pesetas. O la cambio por la Mega Drive o por la Game Gear. Sólo Sevilla o alrededores. Preguntar por Benjamín. TF: 954-847698.

CAMBIO juego «Street of Rage 2» ó vendo por 5.000 pesetas. También cambio «Cool Spot» por «Global Gladiators». Sólo Barcelona. Llamad de 6:00 a 9:00 horas de la tarde. Preguntar por Arnau. Teléfono: 93-3467712.

VENDO «Golden Axe 2» por 2.000 pesetas, «Street of Rage» por 2.500 pesetas y «Splatterhouse 2» por 3.500 pesetas. O los cambio por «Fatal Fury», «Chuck Rock», «Kick Off» u otros parecidos de Mega Drive. ¡¡¡CORRE LLAMA!!! Preguntar por Sergio. TF: 91-6938431.

CAMBIO O COMPRO juegos de Mega Drive: «Street Fighter II» y «NHL Hockey´94». Preguntar por David. Teléfono: 7471854.

VENDO O CAMBIO juegos de Mega Drive a 3.500 y 4.500 pesetas: «Crüe Ball», «El Inmortal», «Dragon Fury», «Terminator», «Megalomania», «Strider 2» y muchos más. Preguntar por Cándido. Teléfono: 91-7955410.

CLUBS

¿ESTÁS ABURRIDO?, pues tenemos la solución. Apúntate al club "MEGAGAME". Sólo Sevilla. Chicos/as de 12 a 14 años. Preguntar por Carlos. Teléfonos: 954-400913 ó 954-406548.

CLUB MEGA DRIVE antiNintendo. Pasaremos trucos, juegos etc... Llamad a los teléfonos 977-881238/880145. Preguntar por Dani o por Victor.

¡¡¡HOLA CHICOS!!!, si queréis ser socios de un club "SUPER GUAY". Llamar al teléfono: 91-5537061 o escribid a esta dirección: Ricardo Dorda Laforet, c/Vallehermoso, 75-2º 3. 28015 -Madrid-.

SOMOS un grupo de chicos que hemos hecho un club llamado "MASTERGGAME". Preguntar por Sergio. Teléfono: 91-4752687.

COMPRA

COMPRO caja del Sonic de Master System II por 500 pesetas. Preguntar por Alejandro. Sólo Madrid y cercanías. TF: 91-5270592.

ME GUSTARÍA COMPRAR cualquier juego para cualquier consola a 1.000 pesetas cada uno. Excepto Game Boy que tengo muchos. Preguntar por Ramón. TF: 964-146114.

COMPRO Mega Drive con algún juego. Precio a convenir. Llamar los jueves de 6:15 a 8:00 horas de la tarde. Preguntar por Javier. Sólo Madrid. Teléfono: 91-6456104.

COMPRO juegos de Game Gear: «Shinobi», «Land of Illusion». Hasta 2.000 pesetas. Preguntar por Carles. Teléfono: 96-1324407.

COMPRO juegos de Mega Drive que sean de deportes por 2.000 ó 3.000 pesetas. Precio a convenir. Llamar a partir de la 7:00 horas de la tarde. Preguntar por Julio César. Gracias.

COMPRO el juego «Ghouls'n Ghosts» para Mega Drive por 5.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF: 986-200824.

QUISIERA COMPRAR los juegos: «La Sirenita», «Street Of Rage II» y «Quack Shot», por el precio de 3.500 ó 4.000 pesetas cada uno. Estos juegos son para Mega Drive. Preguntar por Miguel. Teléfono: 974-242243.

COMPRO consola Mega Drive en buen estado con uno o dos mandos, sin juegos. Lo compro por aproximadamente 10.000 ó 12.000 pesetas. Zona Barcelona. Preguntar por Antonio. Sólo tardes. Tf: 93- 4319091.

COMPRO caja de cualquier juego de Master System. Preguntar por Vicente. 500 pesetas máximo. Sólo Sevilla. Teléfono: 954-215960. Llamar de 2:00 a 3:00 ó de 6:00 a 7:00 horas.

COMPRO el juego «Jungle Strike» para Mega Drive por 4.000 pesetas. Preguntar por José Antonio. TF: 91-6145470.

COMPRO Mega Drive por 8.000 pesetas, versión española, o cambio por la Nasa con un mando, pistola y juegos. Llamar al teléfono de Pontevedra 403378. Preguntar por Pedro Manuel.

El mes que viene...

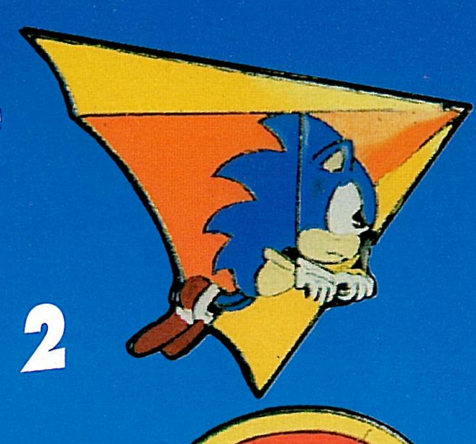
¡Se te va a erizar el pelo!

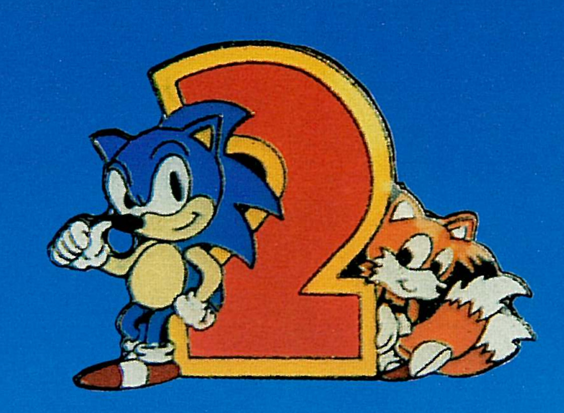
Si quieres ver en acción al mejor Sonic, no tienes más que hacerte con el próximo número de TodoSega.
Con él te regalaremos un vídeo en el que podrás ver con tus propios ojos algunas escenas del mejor juego de todos los tiempos: Sonic 3.
Por supuesto, en exclusiva para los lectores de TODOSEGA.
Reserva ya tu ejemplar.
No puedes quedarte sin él.

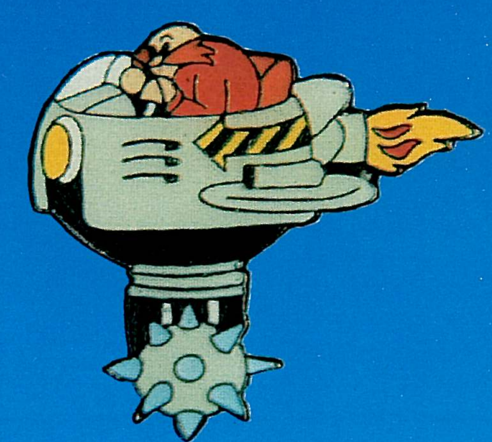
Elige lo mejor, elige TODOSEGA

¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2







Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.

Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.

EL PROXIMO MES

VOLVERA A PASAR